**ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ!**

СТРАНА ИГР

# СТРАНА ИГР

#05 (158) МАРТ 2004



## DRIV3R
ЖИЗНЬ НА КОЛЕСАХ
СТР. 38

## В ТЫЛУ ВРАГА
ПОЛУЧАЙ, ФАШИСТ, ГРАНАТУ!
СТР. 32

Unreal Tournament 2004
ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ

## BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ BLACK ISLE
СТР. 76

## METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE
ДОРОГАМИ FALLOUT
СТР. 50

# FINAL FANTASY X-2
СТР. 18

## ИГРЫ НОМЕРА:

Власть закона / **Морской охотник** / Singstar / **Metalheart: Replicants Rampage** / Steel Battalion: Line of Contact / **Deadly Skies III** / This is Football 2004 / **Richard Burns Rally** / Sabre Wulf / **James Bond 007: Everything or Nothing** / Wish / **Rainbow Six 3: Athena Sword** / Tribes: Vengeance / **Breath of Fire: Dragon Quarter** / Blade & Sword / **SWAT Global Strike Team** / Baldur's Gate: Dark Alliance / **kill.switch** / Billy Hatcher and the Giant Egg / **The Sims: Bustin' Out** / Medal of Honor: Infiltrator / **Puzzle Bobble VS** / Metal Arms: Glitch in the System

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 05>

PHILIPS

*Изменим жизнь к лучшему.*

# Освещай главное!




ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Вам не стоит переживать, если в ваше отсутствие ребенок захочет «поработать» на компьютере. Ведь монитор Philips 107T50 настолько безопасен, что имеет сертификат, разрешающий его использование в детских учреждениях. Кроме того, монитор 107T50 оснащен революционной технологией LightFrame™ 3, которая оптимизирует изображение для наилучшего восприятия видео и графики, что позволит вам всегда выделить самое главное.




Технические характеристики монитора Philips 107T50

**Диагональ экрана:** 17”

**Тип дисплея:** SM Real Flat

**Рекомендуемое разрешение:** 1024 x 768 @ 85 Гц

**Зерно:** 0.25

**Особенности:** Технология Lightframe™ 3

TCO'03 DISPLAYS — в стандарте!

Всегда в наличии. В течение суток — у вас на складе!

Специальные условия для системных интеграторов!

DVM GROUP

тел.: (095) 777-1044
факс:(095) 958-6019
**www.dvm.ru**

**Москва (095):** Дестен Компьютерс 785-1080 | Миган Про 900-7309 | НеоТорг 363-3825 | Онлайн Трейд 737-4748 | Остров Формоза 728-4004 | РестрКом 254-6422 | ТЕХНОСИЛА 777-8777 | Технофорум 506-7948 | ТНКОМП 777-0753 | Тринити Электроникс 737-8046 | Формоза 135-4229 | Формоза Полянка 135-4229 | Эльдорадо 500-0000 | Force Computer 775-6655 | FORUM Computers 775-7759 | Link Technology 939-0076 | MEIJIN 210-4400 | ULTRA Computers 729-5244. **Александров (09244):** Компьютер Лайн 6-5265. **Благовещенск (4162):** Джи-Эс-Ти-Партнер 53-9280. **Волгоград (8442):** М2 34-2101 | Южная компьютерная компания МТ 49-1920. **Екатеринбург (3432):** Силиконовая долина 77-7407 | Телескоп 57-2179 | Клосс 16-1700 | Вулкан ПК 50-0580. **Иркутск (3952):** Альфкомпьютерс 25-1545. **Кувандык (261):** Галактика 2-0506. **Мурманск (8152):** МайТи 56-3228. **Ростов-на-Дону (8632):** Технополис 32-3823. **Набережные Челны (8552):** Элекам 35-8910. **Нижний Новгород (8312):** Ником-Медиа 7800-60. **Омск (3812):** Ассоциация СИБИРЬ 53-1541. **Оренбург (3532):** Галактика 65-6037. **Орск (3537):** Галактика 25-0548. **Пермь (3422):** СЭМ 19-0545. **Самара (8462):** РАДИАНТ 34-0706. **Тверь (0822):** Триолит ООО 42-9152. **Тольятти (8482):** Кэнон-центр 48-7107. **Тула (0872):** Кибернетика 36-6639.



POLARIS®
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ
7-55555-7
ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ
РЕШЕНО:
Необходим!
Больше возможностей для развлечений уже сегодня.
Используйте компьютер Agent на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. Вы сможете выполнять несколько задач одновременно, например, слушать музыку во время кодирования фильма.
• 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии
• бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД);
• 100% предпродажное тестирование
• отличные характеристики для работы дома и в офисе
Компьютер можно заказать с доставкой по телефону:
(095) 970-1939
или на интернет-сайте
shop.nt.ru
intel inside
pentium 4
HT
ОБЪЕДИНЕННАЯ РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ
• г. Москва, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2 (095) 151-5503
• г. Москва, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20 (095) 237-8240
• г. Москва, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24 (095) 262-8039
• г. Москва, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27 (095) 916-5627
• г. Москва, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40 (095) 129-1119
• г. Москва, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31 (095) 278-5470
• г. Москва, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24 (095) 784-6385
• г. Москва, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7 (095) 935-8727
• г. Москва, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47 (095) 389-4622
• г. Москва, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия (095) 359-8915
• г. Москва, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5 (095) 973-1133
• г. Москва, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: Е2-14/15 (095) 730-1549
• г. Москва, ул. Малая Дмитровка, 1/7 НОВЫЙ (095) 200-3060
• г. Москва, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1 (095) 265-7492
• г. Москва, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1 (095) 363-9333
• г. Москва, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1 (095) 347-9638
• г. Москва, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27 (095) 797-8064
• г. Санкт-Петербург, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав. 204 (812) 331-6244
• г. Санкт-Петербург, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28 (812) 590-8480
• г. Н.Новгород, ул. Пискунова, 30 (8312) 78-0861
• г. Н.Новгород, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж (8312) 16-9787
• г. Н.Новгород, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS» (8312) 16-9788
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 11/54 (8632) 62-3978
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 80 (8632) 92-4242
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск» (8632) 72-5472
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Ворошиловский, 12 (8632) 40-5353
• г. Воронеж, ул. Кольцовская, 82 (0732) 72-7391
• г. Воронеж, пр-т Революции, 44 (0732) 20-5055
• Магазин с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru (095) 970-1939
• Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1 (095) 363-9333
Логотипы NT Computer и POLARIS являются зарегистрированными знаками их владельцев. Intel, Intel Inside Logo, Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками корпорации Intel и ее дочерних компаний в США и других странах.
При покупке компьютера обратите внимание установлена ли лицензионная операционная система Microsoft® Windows® XP. Только в этом случае POLARIS может гарантировать надежность работы компьютеров.

МАРТ #05(159) 2004

# В НОМЕРЕ





## ХИТ?!

«В ТЫЛУ ВРАГА» – В ПРЕДДВЕРИИ РОЖДЕНИЯ НОВОЙ ЗВЕЗДЫ /32

## В РАЗРАБОТКЕ

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE – РУССКО-НЕМЕЦКИЙ FALLOUT? /50



## ТЕМА НОМЕРА

ДЕВУШКИ ИЗ FINAL FANTASY X-2 ПОКОРЯТ СЕРДЦА ГЕЙМЕРОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА, ПОЛА И СОЦИАЛЬНОГО СТАТУСА. СДАЛИСЬ И МЫ... /18





## ОБЗОР

BLADE & SWORD (КЛИНОК ДОБЛЕСТИ) – ДЬЯБЛО В СТИЛЕ КУНГ-ФУ /72

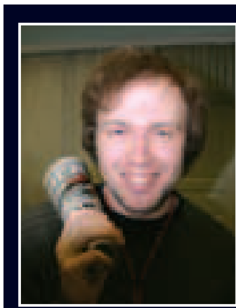
## ОБЗОР

KILL.SWITCH УБИВАЕТ НАПОВАЛ ПОКЛОННИКОВ TIME CRISIS /82




## СПЕЦ

ЗАДУМЫВАЛСЯ ЛИ СОНИК О ТОМ, КАК СТАТЬ ЗВЕЗДОЙ? САМ-ТО ЕЖИК, БЫТЬ МОЖЕТ, И НЕТ, НО ВОТ ГОСПОДА ИЗ SONIC TEAM – НЕСОМНЕННО. А ВЫ САМИ ЗНАЕТЕ, ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ УСПЕХ ГЕРОЯ ВИДЕОИГР? МЫ ВАМ РАССКАЖЕМ! /58



## Доброго вам времени суток

Как ни странно, но в прошлом номере Алик не слукавил, действительно с первого мартовского номера «Страну» буду вести я, путем долгих и грамотных интриг, сместив с поста Алекса Глаголева :)...

Так что давайте знакомиться. Хотя очень хочется надеяться, что многие меня знают и помнят по тому же Official PlayStation Россия или моим периодическим статьям в «СИ», где я работаю с 97-ого года.

Мои игровые предпочтения – самые разнообразные, пусть я немного и недолюбливаю квесты. Для меня вообще не существует спора между жанрами или платформами. Все мои многочисленные игровые приставки мирно уживаются с большим белым ящиком PC. Кстати, даже джойстик для компьютера у меня от PlayStation (еще со времен OPM). А совсем недавно я подключил PS2 к Интернету, нагло вырвав сетевой кабель из персоналки. Знаете ли, очень непревычное ощущение играть на консоли в NFS Underground против некого геймера с восточного побережья Америки. Надеюсь в скором времени написать подробный материал об этом знаменательном событии. Может быть, кто-то из вас тоже захочет испытать свою приставку в онлайновых битвах.

За сим позвольте откланяться, наслаждайтесь номером, а мы приступим к работе на следующим. Конвейер, знаете ли...

– МИХАИЛ РАЗУМКИН



## КОМПЛЕКТАЦИЯ

**НОМЕР С CD**

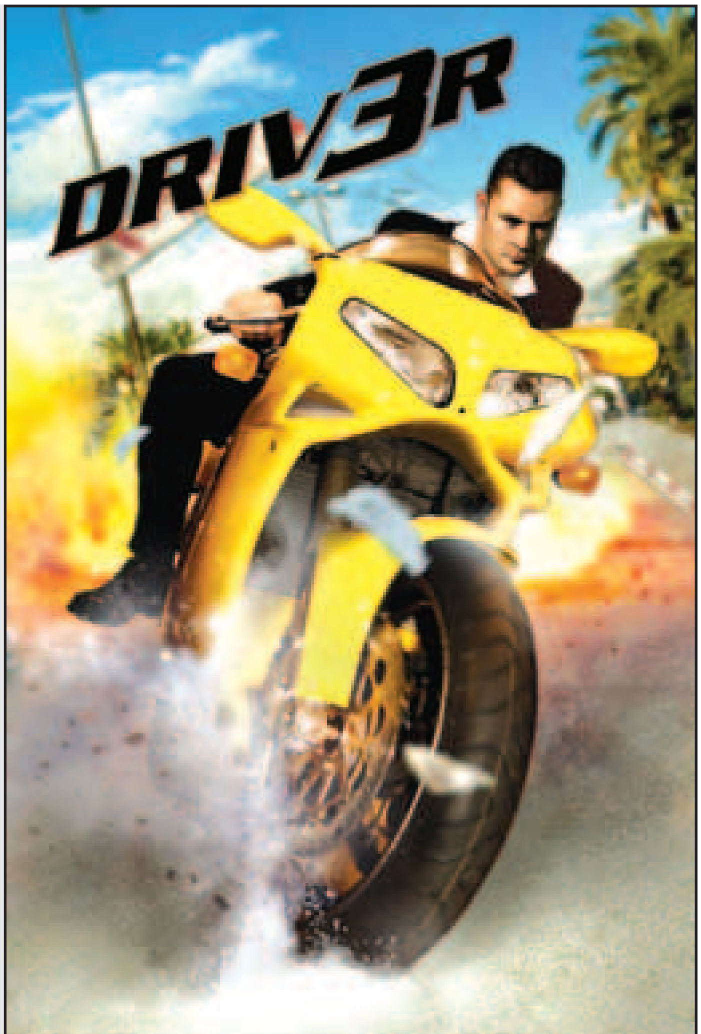
Один двусторонний постер, наклейка, два CD.



**НОМЕР С DVD**

Два двусторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.






**ХИТ?!**
СМОЖЕТ ЛИ DRIV3R СТАТЬ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН? ОТВЕТ МОЖНО УВИДЕТЬ ЧУТЬ ВЫШЕ. ЖЕЛЕЗНЫЕ ЛОШАДКИ И ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ – ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ДЛЯ СЧАСТЬЯ? УДОБНЫЙ ДЖОЙСТИК? /38

## ПОСТЕРЫ



**ПОСТЕРЫ:**
- FINAL FANTASY X-2
- ANARCHY ONLINE



**БОНУС-ПОСТЕРЫ:**
- METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE
- KILL.SWITCH

**НА ОБЛОЖКЕ:** Повзрослевшая, но все такая же веселая Рикку из Final Fantasy X-2.




# СТРАНА ИГР
**ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ**

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

**№05 (158) март 2004**
www.gameland.ru



**РЕДАКЦИЯ**

**Михаил Разумкин** razum@gameland.ru главный редактор
**Александр Глаголев** glagol@gameland.ru редактор
**Валерий Корнеев** valkorn@gameland.ru редактор
**Константин Говорун** wren@gameland.ru редактор
**Роман Тарасенко** polosatiy@gameland.ru редактор
**Сергей Долинский** dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
**Максим Баканович** baxx@gameland.ru PR-менеджер
**Юлия Соболева** soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

**CD**

**Юрий Воронов** voron@gameland.ru главный редактор
**Илья Викторов** orange@gameland.ru редактор

**РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ**

**Юрий Мирошников** [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

**ART**

**Алик Вайнер** alik@gameland.ru арт-директор
**Леонид Андруцкий** leonid@gameland.ru дизайнер

**КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**

**Для писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

**GAMELAND ONLINE**

**Алена Скворцова** alyona@gameland.ru руководитель отдела
**Константин Говорун** wren@gameland.ru редактор
**Иван Солякин** ivan@gameland.ru WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

**Игорь Пискунов** igor@gameland.ru руководитель отдела
**Ольга Басова** olga@gameland.ru менеджер
**Виктория Крымова** vika@gameland.ru менеджер
**Борис Рубин** rubin@gameland.ru менеджер
**Ольга Емельянцева** olgaeml@gameland.ru менеджер
**Телефоны:** (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ**

**Владимир Смирнов** vladimir@gameland.ru руководитель отдела
**Андрей Степанов** andrey@gameland.ru оптовое распространение
**Алексей Попов** popov@gameland.ru подписка
**Андрей Наседкин** nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
**Яна Агарунова** yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

**Самвел Анташян** samvel@gameland.ru
**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

**ООО «Гейм Лэнд»** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** dmitri@gameland.ru директор
**Борис Скворцов** boris@gameland.ru финансовый директор
**Юрий Поморцев** yuri@gameland.ru издатель

**PUBLISHER**

**Game Land Company** publisher
**Dmitri Agarunov** dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694



**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629*

**Типография**
ОY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж 80 000 экземпляров*

**Цена свободная**




## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## КОРОТКО

**КАНАДСКАЯ КОМПАНИЯ** Semiconductor Insights обнародовала результаты своих исследований. Согласно им, процессор, используемый Sony в PSX, является 130-, а не 90-нанометровым, как сообщал производитель. Это лишний раз подчеркивает, насколько тяжело «железным» гигантам дается переход на 90-нанометровый техпроцесс. Sony – не первая компания, что сталкивается с подобными трудностями. Хотя это, конечно, не повод обманывать покупателей.

**ПОЯВИЛИСЬ СЛУХИ**, что Atari готовит сиквел Enter the Matrix. Никаких официальных заявлений по этому поводу пока сделано не было.

**ATI ВЫБИЛАСЬ В ЛИДЕРЫ** на рынке графических карт, заполучив 24.9% рынка против 24.7% у NVIDIA. Пока выигрыш чисто символический, но он вполне может обозначить тенденцию. ATI в последние месяцы была успешнее своего главного конкурента на рынке видеокарт для PC. К тому же, компания заключила контракты с Microsoft и Nintendo на разработку видеочипов для консолей нового поколения.

**ПО НЕПОДТВЕРЖДЕННЫМ ДАННЫМ**, Ratchet & Clank III и Jak III находятся в разработке и могут выйти уже в этом году. Обозреватели некоторых сайтов заявляют, что видели рабочую версию Jak III.

# МНОГОПРОЦЕССОРНЫЙ XBOX NEXT

Хотя до предположительной даты выхода консолей нового поколения остается больше двух лет, все более и более любопытные подробности начинают поступать от их создателей. Так, в сети появилась информация из нескольких независимых источников, что Xbox Next будет многопроцессорной системой, использующей чипы PowerPC от IBM. На них также построены компьютеры G5 Power Mac. По одним данным, процессоров в консоли будет 3, по другим – 4 или больше. Кстати, не только Xbox Next сможет похвастаться подобными техническими новшествами. В PlayStation 3, вероятно, тоже будет использоваться не один Cell (по слухам, их в консоли может быть до 8 штук). О следующей приставке от Nintendo пока не известно практически ничего, но мы знаем, что компания водит дружбу со все той же IBM, которая вряд ли делает для нее что-то принципиально отличное от того, что мы увидим в Xbox Next.
Продолжает распространяться информация о том, что в следующей консоли от Microsoft не будет встроенного жесткого диска. Не исключено, что он будет продаваться в качестве дополнительного аксессуара отдельно от приставки, а сама она будет использовать флэш-память. Если Microsoft решит пойти на такой шаг, причину стоит искать в банальном желании снизить себестоимость системы. В планы компании входит захват куда большей доли рынка, чем она занимает сейчас. Одним из главных козырей Microsoft в этом предприятии должна стать низкая цена Xbox Next. Однако отказ от жесткого диска, если он все-таки произойдет, будет шагом назад, как в глазах пользователей, так и с точки зрения технологий. Новая архитектура подразумевает, что аппаратной совместимости нового Xbox с играми от старого не будет. Была надежда на программные эмуляторы. Теперь же и она тает на глазах из-за возможного отсутствия пресловутого HDD.
Разумеется, вся информация неофициальная, и до 2006 года она может еще не раз и не два измениться. Но уже сейчас становится ясно, что архитектура консолей нового поколения будет весьма сложной. И, скорее всего, портирование игр с одной системы на другую станет куда более трудоемким делом, чем сейчас. А это может существенно сказаться на расстановке сил на рынке, ведь чем больше на приставке эксклюзивных хитовых проектов, тем она привлекательнее для покупателей. ■

# MARVEL VS. EA?

Electronic Arts подписала с Marvel соглашение, согласно которому EA займется разработкой серии файтингов с участием персонажей популярных комиксов. И хотя до сих пор этим жанром компания не занималась, сделку едва ли можно назвать опрометчивой. Уж слишком большой у Electronic Arts опыт на рынке. Интересно, что не все персонажи в игре будут нам знакомы. Некоторых разработчики создадут самостоятельно, а Marvel затем займется их «раскруткой» в комиксах. Дата выхода проекта назначена на конец 2005 года. ■

## КОРОТКО

**ДОХОД UBISOFT** за четвертый квартал 2003-2004 финансового года вырос на $38 млн. В первую очередь благодаря Prince of Persia: The Sands of Time (всего продано более 2 млн. копий игры) и Tom Clancy's Rainbow Six 3 (1.4 млн.). Однако финансовые показатели могли бы быть еще более впечатляющими, если бы Beyond Good & Evil и XIII продавались лучше. Это было бы вполне возможно, не выйди они в не самый благоприятный для запуска новых сериалов рождественский сезон.

**25 МАРТА В ЯПОНИИ** поступит в продажу коллекционная версия Xbox. Одним из бонусов для покупателей станет подушка с изображением Касуми (героини сериала Dead or Alive) в полный рост и в купальнике. Причем подушка явно не под голову. Ее высота составляет 160 см.

**ПРИБЫЛЬ SEGA** за 9 месяцев работы составила $76.65 млн., что на 92% выше прошлогоднего показателя. Как всегда, главный источник доходов компании – подразделение, занимающееся игровыми автоматами. А вот на рынке игр для домашних консолей дела издательства по-прежнему оставляют желать лучшего. Игры из спортивной линейки Sega продавались намного хуже, чем ожидалось, несмотря на приобретение лицензии ESPN.

**В АПРЕЛЕ MICROSOFT** планирует запустить сервис Xbox Live на Тайване, в Гонконге и Сингапуре.

# БОЛЬШИЕ ПЛАНЫ SONY

Sony собирается потратить $1.14 млрд. на то, чтобы подготовить заводы к массовому производству процессоров Cell. При этом лишь 40% этих денег компания вложит в собственный завод в Нагасаки. Остальная их часть будет использована для расширения производственных мощностей IBM и Toshiba, совместно с которыми Sony разрабатывала Cell. Если раньше массовое производство процессоров планировалось начать в конце 2005 года, теперь решено, что конвейер будет запущен уже в начале года. Надо полагать, это означает, что уже в ближайшие месяцы Sony наконец поделится с прессой подробностями о PlayStation 3, о которой мы до сих пор практически ничего не знаем. Подробностей этих ждут не только потенциальные покупатели, но и конкуренты. Похоже, при создании Xbox Next Microsoft во многом будет ориентироваться на заявленные характеристики консоли своего главного соперника на рынке. Хотя при таком подходе будет непросто запустить Xbox Next раньше PlayStation 3, что до сих пор не исключается производителем.
Не забывает Sony и о PlayStation 2. Так, в Европе планируется запустить новую линейку Aqua (включает в себя консоль и различные периферийные устройства). Возможно, кому-то и кажется излишеством наличие нескольких версий приставки, отличающихся лишь цветом, однако именно успешный релиз Silver-версии PS2 в Европе подтолкнул Sony к дальнейшим действиям в этом же направлении. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

# NINTENDO СНОВА В СТРОЮ

По итогам третьего квартала 2003-2004 финансового года можно сделать вывод о том, что Nintendo снова вошла в нормальный режим работы. Доход компании за 9 месяцев составил $4.5 млрд. Прогноз на конец года (а он заканчивается 31 марта) составляет $4.9 млрд. И, видимо, компания сможет выйти на такой результат. Подобное состояние дел гиганта не может не радовать, ведь еще в конце прошлого года казалось, что компания на пороге кризиса. Нужно также учесть, что Nintendo вышла из финансовых затруднений, даже несмотря на падение курса доллара, что очень негативно отразилось на ее деятельности. Одна из главных причин подъема – значительное увеличение спроса на GameCube как результат продуманной маркетинговой политики. Однако продать 6 млн. приставок в этом году, как планировалось изначально, Nintendo, скорее всего, не сможет, т.к. за девять месяцев (включающих праздничный период) их приобрели только 4.39 млн. человек. Президент компании Сатору Ивата (Satoru Iwata) считает, что к концу марта эта цифра достигнет 5 млн. ■

# ГДЕ ХИТЫ ОТ ATARI?

Atari подвела не слишком утешительные итоги третьего квартала 2003-2004 финансового года. Доход компании по сравнению с прошлым годом упал с $210 млн. до $190 млн. Из-за этого пришлось пересмотреть прогноз на конец года. Теперь компания ожидает получить $460-$470 млн. Это на $100 млн. меньше, чем планировалось еще в ноябре. При этом с аналитиками компании трудно не согласиться, ведь до 31 марта, когда заканчивается финансовый год, Atari порадует нас разве что релизом Unreal





Tournament 2004 и Xbox-версии Unreal 2: The Awakening. Едва ли это сильно повлияет на финансовое положение издательства. Что-то изменить мог выход долгожданного Driv3r, но его было решено перенести с марта на 1 июня 2004 года. Судя по всему, исключительно по политическим соображениям. ■

## КОРОТКО

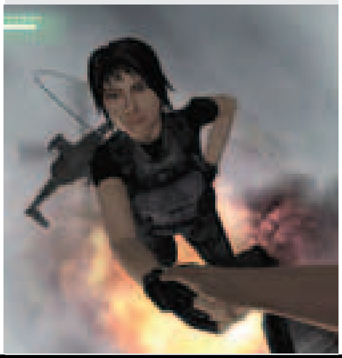
**CENEGA PUBLISHING** получила права на издание Animal Planet: The Clan Wars от Mithis Interactive и тут же переименовала игру в Creature Conflict: The Clan Wars. Релиз состоится осенью.

**РАЗРАБОТКОЙ CHAMPIONSHIP** Manager 5 займется Beautiful Game Studios – подразделение Eidos Interactive. Напомним, что после расставания разработчика с издателем Eidos получила права на название, а компания Sports Interactive оставила за собой движок и базу данных.

**НЕСМОТРЯ НА СУДЕБНЫЙ** иск от Дерека Смарта, считающего, что компания Dreamcatcher неоправданно занизила цену на Universal Combat, компания получила разрешение выпустить игру, чем немедленно воспользовалась. Теперь Смарт может подать новый иск, если продажи игры по цене в $19.99 окажутся существенно ниже запланированных.

**ПЕРВАЯ ИГРА JOWOOD** по мотивам фантастического сериала Stargate SG-1 выйдет в свет в 2005 году.

**ELECTRONIC ARTS БУДЕТ ИЗДАВАТЬ** Breakdown в Европе. Игра представляет собой весьма необычный и многообещающий action с видом от первого лица. Европейский релиз намечен на июнь, платформа – Xbox.



## КОРОТКО

**В 2003 ГОДУ NEED FOR SPEED: UNDERGROUND** разошлась тиражом в 5.5 млн. копий. Игра стала хотя и самым заметным, но далеко не единственным рождественским хитом от Electronic Arts. Компания в очередной раз отмечает существенный рост доходов: по сравнению с прошлым годом они выросли на 20% и составили $1.48 млрд.

**ОЧЕРЕДНОЙ ПОВОРОТ** в деле Grand Theft Auto: Vice City – сами гаитяне вроде бы успокоились, но теперь за игру взялась прокуратура штата Нью-Йорк.

**БОЛЕЕ 4 МЛН. КОПИЙ HALO** продано в мире к настоящему моменту. Почти каждый третий владелец Xbox купил себе игру.

**ПО ДАННЫМ НА 31 ДЕКАБРЯ 2003 ГОДА**, доход VU Games снизился на 13% по сравнению с прошлым годом и составил $318.6 млн. Причина банальна: неудовлетворительный уровень продаж игр и неопределенность в отношении судьбы компании, которую Vivendi Universal собиралась продать в прошлом году, но потом почему-то передумала.

# XBOX ЗА $99?

Большинство аналитиков сходятся на том, что к выставке E3 2004 и Xbox, и PlayStation 2 должны будут в очередной раз подешеветь. Предположительно, до $129. Учитывая, как синхронно до сих пор производители снижали цены, это вполне реально. Однако некоторые аналитики считают, что Microsoft на этом не остановится, и уже к осени цена на Xbox упадет до $99. Пока что на такое решилась только Nintendo. И если Microsoft повторит ее «подвиг», эффект, вероятно, будет практически таким же: перед Рождеством количество владельцев системы резко возрастет, что сделает ее более привлекательной для разработчиков. Это также может дать определенную фору в гонке консолей нового поколения. Однако, даже если слухи основываются не только на голых размышлениях, но и на некой инсайдерской информации, это все равно не дает оснований утверждать что-либо наверняка. Если Microsoft и рассматривает такой вариант развития событий, у нее еще есть время все переиграть. ■

# КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ОЗОЛОТЯТ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ

Британская компания Juniper Research провела исследование потенциальной емкости игрового рынка в ближайшем будущем. По мнению экспертов, грядущие консоли от Sony, Nintendo и Microsoft станут одними из самых продаваемых электронных устройств в истории. Аналитики считают, что к 2008 году объем продаж консолей составит $35 млрд. Главная причина этого в том, что приставки наконец перестанут быть исключительно игровыми устройствами. Их многофункциональность и обилие мультимедийных возможностей должны привлечь тех покупателей, которые до сих пор были равнодушны к консолям. Окончательно уйдет в прошлое стереотип о том, что приставки – это развлечение для детей и подростков. Но приток новых покупателей означает не только получение больших доходов гигантами индустрии развлечений, но и возможное изменение «лица» игрового рынка. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 15 ПО 29 ФЕВРАЛЯ 2004 ГОДА

| | Дата | Игра | Издатель | Регион | Платформа |
|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | Scooby Doo! Mystery Mayhem | THQ | США | PS2, Xbox, GC |
| ● | 1 | Mafia | Gathering | США | Xbox |
| | 1 | Ghost Master | Empire Interactive | США | Xbox |
| ● | 2 | Mega Man Battle Chip Challenge | Capcom | США | GBA |
| ● | 2 | Colin McRae Rally 04 | Codemasters | США | Xbox |
| | 2 | War Chess | Jack of All Games | США | PS2 |
| | 2 | LifeLine | Konami | США | PS2 |
| ● | 2 | Drakengard | Square Enix | США | PS2 |
| ● | 2 | MTX: Mototrax | Activision | США | PS2, Xbox |
| ● | 2 | Firestarter | Hip Games | США | PC |
| | 2 | Everest | Activision | США | PC |
| ● | 2 | IL-2: Forgotten Battles Ace | Ubisoft | США | PC |
| | 2 | Ice Nine | BAM! Entertainment | США | PS2 |
| | 2 | Dead Man's Hand | Atari | США | PC, Xbox |
| | 2 | Judge Dredd: Dredd vs. Death | Evolved Games | США | PC, PS2, Xbox, GC |
| ● | 2 | IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | США | PC |
| ● | 2 | Shadow Vault | Strategy First | США | PC |
| ● | 2 | Steel Battalion: Line of Contact | Capcom | США | Xbox |
| | 3 | Gangland | Whiptail | США | PC |
| ● | 3 | Phantasy Star Online Episode III | Sega | США | GC |
| ● | 3 | Max Payne | Rockstar Games | Европа | GBA |
| | 4 | Forever Worlds | Dreamcatcher | США | PC |
| ● | 4 | Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword | Ubisoft | США | PC |
| | 5 | BC | Microsoft | Европа | Xbox |
| ● | 5 | Deus Ex: Invisible War | Eidos | Европа | PC, Xbox |
| ● | 5 | Dragon's Lair 3D | Ubisoft | Европа | Xbox |
| ● | 5 | Gradius V | Konami | Европа | PS2 |
| ● | 5 | Mega Man Battle Chip Challenge | Capcom | Европа | GBA |
| ● | 5 | Mega Man X7 | Capcom | Европа | PS2 |
| ● | 5 | Nightshade | Sega | Европа | PS2 |
| | 5 | Operation Flashpoint: Cold War Crisis | Codemasters | Европа | Xbox |
| ● | 5 | SpyHunter 2 | Midway | Европа | PS2, Xbox |
| ● | 8 | The Suffering | Midway | США | PS2, Xbox |
| ● | 8 | Tenchu: Return From Darkness | Activision | США | Xbox |
| ● | 9 | kill.switch | Hip Games | США | PC |
| | 9 | MVP Baseball 2004 | Electronic Arts | США | PC |
| | 9 | All-Star Baseball 2005 | Acclaim | США | Xbox |
| | 9 | Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums | Bam Entertainment | США | Xbox, GC |
| | 9 | Corvette | TDK | США | PS2 |
| ● | 9 | Metal Gear Solid: The Twin Snakes | Konami | США | GC |
| | 9 | PBA BOWLING 2004 | Bethesda | США | PS2 |
| | 9 | IHRA Drag Racing 2004 | Bethesda | США | PS2 |
| | 9 | Saturday Night Speedway | Atari | США | PS2 |
| ● | 9 | Cy Girls | Konami | США | PS2 |
| ● | 9 | Firefighter F.D. 18 | Konami | США | PS2 |
| | 9 | MVP Baseball 2004 | Electronic Arts | США | PS2, Xbox, GC |
| | 9 | Naval Ops: Commander | Koei | США | PS2 |
| ● | 12 | Chicago 1930 | Wanadoo | Европа | PC |
| | 12 | Conan: The Dark Axe | TDK | Европа | PS2, Xbox |
| | 12 | Disney's Aladdin | Capcom | Европа | GBA |
| | 12 | Disney's Hide and Seek | Capcom | Европа | GC |
| | 12 | Disney's Magical Quest 3 | Capcom | Европа | GBA |
| ● | 12 | Final Fantasy: Crystal Chronicles | Nintendo | Европа | GC |
| ● | 12 | Forbidden Siren | SCEE | Европа | PS2 |
| ● | 12 | Fallout: Brotherhood of Steel | Avalon | Европа | PS2, GC, Xbox |
| | 12 | Iron Storm | Wanadoo | Европа | PS2 |
| ● | 12 | Knightshift | KOCH Media | Европа | PC |
| ● | 12 | Ninja Gaiden | Microsoft | Европа | Xbox |
| | 12 | Pacific Theatre of Operations IV | Koei | Европа | PS2 |
| ● | 12 | Resident Evil Code: Veronica X | Capcom | Европа | GC |
| ● | 12 | Sabre Wulf | THQ | Европа | GBA |
| ● | 12 | SOCOM II: U.S. Navy SEALs | SCEE | Европа | PS2 |
| | 12 | Spawn: Armageddon | Electronic Arts | Европа | PS2, Xbox, GC |
| | 12 | Tak and the Power of Juju | THQ | Европа | GBA |
| | 12 | The X-Files: Resist or Serve | Vivendi | Европа | PS2, Xbox |
| ● | 15 | Apocalyptica | Konami | США | PC |
| ● | 15 | Yu-Gi-Oh Power Chaos | Konami | США | PC |
| ● | 15 | Half-Life Counter-Strike: Condition Zero | Vivendi | США | PC |
| | 15 | Lords of the Realm III | Sierra | США | PC |
| | 15 | Scooby Doo 2: Monster Unleashed | THQ | США | GBA |
| | 15 | Micro Mayhem | Jaleco Entertainment | США | PS2, Xbox, GC |
| ● | 15 | Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm | Ubisoft | США | PS2 |
| | 15 | World Championship Pool 2004 | Jaleco Entertainment | США | GC |

## ИГРЫ ГОРЯТ

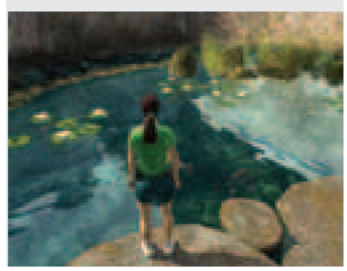
10-го февраля на Акихабаре сгорел торговый центр Yamagiva Soft – одно из самых известных мест в Токио, где торговали видеоиграми. Никто не пострадал, всех вовремя эвакуировали. На официальном сайте висят извинения в связи с пожаром и остановкой торговой деятельности. Дело в том, что после такого удара компания может и не встать на ноги – у нее был лишь один крупный торговый центр. Интересно, что в последнее время все чаще и чаще магазины на Акихабаре закрываются, меняют владельцев и, в конечном счете, меняют профиль – вместо игр там продается аниме (в том числе и хентай). Если дело зайдет слишком далеко, поклонники японских игр потеряют один из наиболее узнаваемых символов индустрии. ■





## КОРОТКО

**МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ** Uru: Ages Beyond Myst от Ubisoft и Cyan Worlds была закрыта из-за катастрофически низкого интереса подписчиков. Материалы игры будут использованы в дополнениях, первое из которых станет доступно в середине весны.



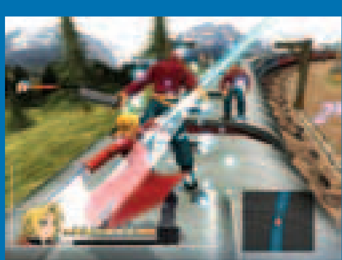
# ДЕЛА ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ

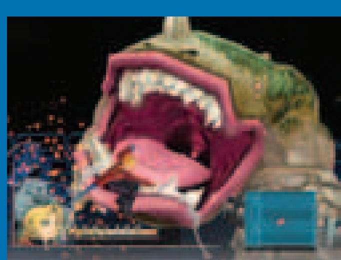
TKO Software получила права на «компьютеризацию» кинофильма Sahara от Paramount Pictures и Crusader Entertainment, снятого по мотивам приключенческого романа Клайва Касслера. Сюжет посвящен борьбе сотрудника NUMA (U.S. National Underwater and Marine Agency) Дирка Питта против злобного диктатора, рискующего угробить экологию всего земного шара, устраивая захоронения ядерных отходов в Северной Африке. Игра, в производство которой TKO намереваются вложить около семи миллионов долларов, представляет собой, естественно, трехмерный action/adventure, и выйдет одновременно с премьерой фильма в конце года. ■

# SQUARE ENIX ПОЛУЧИТ СВОЕ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Несмотря на банкротство дистрибьюторской компании DigiCube (что обошлось в $7.3 млн.), принадлежавшей Square Enix, издательство не стало менять прогноз на конец года. Ожидается, что к концу марта доход компании составит $540 млн., а прибыль – $78 млн. Это на 50% меньше суммарной прибыли, которую Square и Enix получали до слияния. Представители компании говорят, что главная причина такой большой разницы в цифрах в том, что процесс создания объединенной компании потребовал очень много ресурсов. Главным источником дохода Square Enix, разумеется, были и остаются игры, однако успешным стал и печатный бизнес, которым компания занялась сравнительно недавно. Например, очень неплохо продается манга Full Metal Alchemist. Кстати, Square Enix планирует сделать эту торговую марку одним из своих главных брэндов, наравне с Final Fantasy и Dragon Quest (FMA сейчас – это не только манга и аниме-сериал, но и action/RPG на PlayStation 2). ■





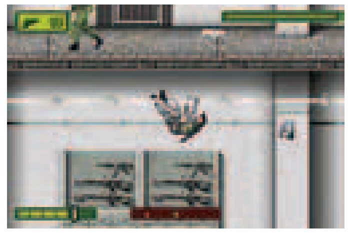





# МУЗЫКА ДЛЯ КЛЭНСИ

Ubisoft договорилась с тремя голливудскими знаменитостями для работы над Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow. Имена двух из них неожиданностью не стали – Майкл Айронсайд и Деннис Хейсберт, как и раньше, займутся озвучкой соответственно главного героя по имени Сэм Фишер и его непосредственного руководителя Ирвинга Ламберта. А музыку к игре напишет Лало Шифрин, работавший над блокбастером Mission: Impossible. Хейсберт, сам горячий поклонник Тома Клэнси, поспешил заверить публику, что игра «разворачивается прямо как кино: основанная на заговоре сюжетная линия ведет игрока по тенистому миру международного шпионажа». Релиз уже совсем скоро – в конце марта, но только на Xbox, PC и GBA. Версии для PlayStation 2 и GameCube появятся только в мае. ■

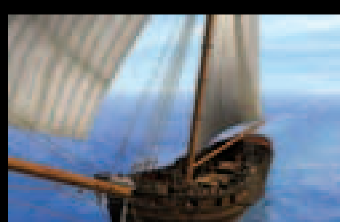


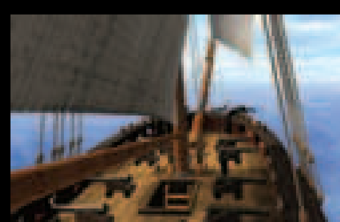




# ПИРАТСКИЙ ЗВУК

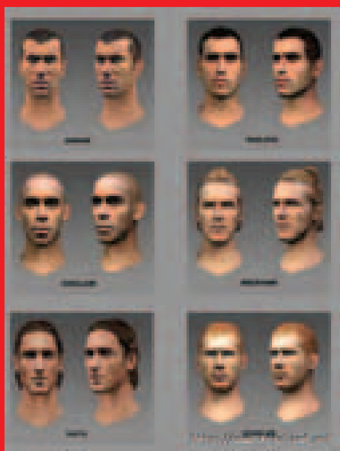
Ричард Кинг, номинированный на премию «Оскар» за звук в фильме Master and Commander: The Far Side of the World («Хозяин Морей») и работавший над такими картинами как Twister, Gattaca, Magnolia, Unbreakable и Signs, будет работать над онлайновой ролевой игрой Pirates of the Burning Sea от Flying Lab Software. «Благодаря использованию новейших графических технологий наша игра уже выглядит потрясающе. Но полноценный игровой процесс – это еще и реалистичный звук. Работа Ричарда – высочайшего качества, и она прекрасно подходит к нашему визуально завораживающему морскому приключению, которое потрясет игроков», заявил один из основателей компании Рассел Уильямс. «Я сам моряк и, работая над «Хозяином Морей», хотел в будущем продолжить заниматься корабельной тематикой, – говорит сам Кинг. – Раньше я никогда не принимал участие в создании компьютерных игр, но после того как увидел наработки Flying Lab, понял, что мне это нравится».
Оценить результаты работы Кинга и Flying Lab Software можно будет в конце года. ■





## НА ФУТБОЛЕ

Компания Electronic Arts не сможет пропустить такое событие, как Чемпионат Европы по футболу и выпустит посвященный этому событию симулятор UEFA Euro 2004. Среди того, чем может похвастаться игра – пятьдесят одна сборная, возможность участвовать во всех видах матчей (начиная с товарищеских и заканчивая собственно Чемпионатом Европы) и новая система учитывания боевого духа футболистов. Все это, конечно же, самым положительным образом отразится на удовольствии, получаемом геймерами от виртуальных футбольных матчей. Разработкой занимается канадское отделение Electronic Arts. ■



## МЕТРО-1952

Крайне занятную игру анонсировала компания «Бука». Согласно пресс-релизу, «Метро-2» – реалистичный шутер от первого лица, действие которого происходит в Москве, в 1952 году. Генеральному секретарю ЦК КПСС Иосифу Виссарионовичу Сталину уже 72. Группа высокопоставленных военных чиновников решает, что генералиссимус слишком стар и слаб, и они могут захватить власть над страной. Но страх перед отцом народа слишком силен, и заговорщики решают использовать при покушении необычное оружие, обладающее огромной разрушительной силой. Лейтенант МГБ (предшественник КГБ) Глеб Суворов оказывается между молотом и наковальней – его хотят уничтожить и сторонники режима, и заговорщики. Он должен уцелеть любой ценой, чтобы предотвратить победу путчистов и спасти жизни невинных людей.

Список «фич» проекта впечатляет. Здесь есть воссозданные с фотографической точностью реальные московские локации: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ. Нашлось место и засекреченным объектам, среди которых – Д6 ( военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2»), секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина. Имеется возможность устраивать пожары и затапливать отдельные локации, наличествует эмоциональная реакция NPC на окружающий мир и поступки героя, нам разрешается управлять поездами секретного метрополитена и передвигаться на автомобиле «Победа» по подземным тоннелям. Ориентировочная дата выхода – четвертый квартал этого года. ■



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 02.02–15.02

### PLAYSTATION 2

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | «Охотник на призраков» | 37 |
| 2 | Need for Speed Underground | 20 |
| 3 | Lord of the Rings: The Return of the King | 15 |
| 4 | Tekken 4 | 14 |
| 5 | True Crime: Streets of L.A. | 12 |
| 6 | EyeToy: Play | 12 |
| 7 | FIFA 2004 | 12 |
| 8 | Gran Turismo 3 A-Spec | 11 |
| 9 | Ratchet & Clank: Going Commando | 11 |
| 10 | Lord of the Rings: Two Towers | 10 |

### PC (BOX)

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | Lords of the Rings: The Return of the King | 32 |
| 2 | Need for Speed: Underground | 24 |
| 3 | «Властелин Колец: Война Кольца» | 24 |
| 4 | The Sims: Makin' Magic | 17 |
| 5 | Empire Earth (русская версия) | 16 |
| 6 | Dead to Rights | 16 |
| 7 | «В поисках Немо» | 16 |
| 8 | «Принц Персии» | 14 |
| 9 | The Sims Double Deluxe | 12 |
| 10 | Diablo 2 | 10 |

### PC (JEWEL)

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | «Тринадцать» | 24 |
| 2 | «В поисках Немо» | 22 |
| 3 | «Принц Персии» | 20 |
| 4 | «Великий побег» | 14 |
| 5 | Delta Force. Black Hawk Down: Team Sabre | 14 |
| 6 | «Европейские гонки» | 13 |
| 7 | «Морпех против терроризма» | 13 |
| 8 | «Златогорье 2. Холодные небеса» | 11 |
| 9 | «Бумер. Сорванные башни» | 10.5 |
| 10 | «Второй фронт» | 10 |

### КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

## ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 01.02–15.02

### PLAYSTATION 2

| | НАЗВАНИЕ | ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|---|---|
| 1 | «Охотник на призраков» | 60 |
| 2 | Need for Speed Underground | 53 |
| 3 | Bionicle | 35 |
| 4 | Gran Turismo 3 A-Spec | 35 |
| 5 | Lord of the Rings: The Return of the King | 33 |
| 6 | Medal of Honor: Rising Sun | 30 |
| 7 | Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex | 29 |
| 8 | Ratchet & Clank | 27 |
| 9 | FIFA 2004 | 26 |
| 10 | Ratchet & Clank: Going Commando | 25 |

### КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

## ХИТ-ПАРАД 02.02-8.02

### PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Championship Manager: Season 03/04 | Eidos |
| 2 | X2: The Threat | Deep Silver |
| 3 | The Sims | Electronic Arts |
| 4 | Call of Duty | Activision |
| 5 | The Sims: Making' Magic | Electronic Arts |
| 6 | The Sims Double Deluxe Pack | Electronic Arts |
| 7 | Vietcong: Purple Haze | Gathering |
| 8 | SimCity 4: Deluxe Edition | Electronic Arts |
| 9 | The Sims: Unleashed | Electronic Arts |
| 10 | The Sims: Superstar | Electronic Arts |

### PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Sonic Heroes | Sega |
| 2 | Mafia | Gathering |
| 3 | Need for Speed: Underground | Electronic Arts |
| 4 | The Simpsons: Hit & Run | Sierra |
| 5 | Baldur's Gate: Dark Alliance II | Interplay |
| 6 | EyeToy: Play | SCE |
| 7 | FIFA 2004 | Electronic Arts |
| 8 | Lord of the Rings: The Return of the King | Electronic Arts |
| 9 | Grand Theft Auto: Vice City | Rockstar |
| 10 | Medal of Honor: Rising Sun | Electronic Arts |

### GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Sonic Heroes | Sega |
| 2 | Grand Theft Auto: Double Pack | Rockstar |
| 3 | Baldur's Gate: Dark Alliance II | Interplay |
| 4 | Midway Arcade Treasures | Midway |
| 5 | Project Gotham Racing 2 | Microsoft |
| 6 | Legacy of Kain: Defiance | Eidos |
| 7 | Need for Speed: Underground | Electronic Arts |
| 8 | Tom Clancy's Rainbow Six 3 | Red Storm |
| 9 | FIFA 2004 | Electronic Arts |
| 10 | Sega GT Online | Sega |

### XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ |
|---|---|---|
| 1 | Sonic Heroes | Sega |
| 2 | Mario Kart: Double Dash!! | Nintendo |
| 3 | Star Wars: Rebel Strike | LucasArts |
| 4 | The Simpsons: Hit & Run | Sierra |
| 5 | Super Mario Sunshine | Nintendo |
| 6 | Super Smash Bros. Melee | Nintendo |
| 7 | Mario Party 5 | Nintendo |
| 8 | Metroid Prime | Nintendo |
| 9 | Need for Speed: Underground | Electronic Arts |
| 10 | Conflict: Desert Storm II | SCi |

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

| | ИГРА | ИЗДАТЕЛЬ | ПЛАТФОРМА |
|---|---|---|---|
| 1 | DragonBall Z 2 | Bandai | PS2 |
| 2 | Pokemon Fire Red / Leaf Green | Nintendo | GBA |
| 3 | Puyo Puyo Fever | Sega | PS2 |
| 4 | Hajime no Ippo 2 Victorious Road | ESP | PS2 |
| 5 | Fuun Shinsen Gumi | Genki | PS2 |
| 6 | Yu-Gi-Oh! Duel Monsters EX3 | Konami | GBA |
| 7 | Shin Megami Tensei III Nocturne Maniacs | Atlus | PS2 |
| 8 | Phantom Brave | Nippon Ichi | PS2 |
| 9 | Momotaro Dentetsu 12 | Hudson | PS2 |
| 10 | Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut | Square Enix | PS2 |

### КОММЕНТАРИЙ

Успех Phantom Brave доказывает, что даже маленькое издательство с парой-тройкой десятков работников может на равных конкурировать с крупными корпорациями.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

# ЗЕЛЕНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ АТАКУЮТ!

Компания Funcom поведала об отличительных чертах Anarchy Online: Alien Invasion, продолжения заслужившей всемирное признание популярнейшей игры Anarchy Online. В очередной раз ценителям научной фантастики предлагают новый мир, сочетающий в себе инновационные технологии и увлекательный игровой процесс. Игрокам предоставлена возможность строить собственные города, открывать свои магазины и даже основывать штаб-квартиры организаций. Однако, самое серьезное нововведение касается непосредственно процесса игры: игроки обретут новую свободу действий, столкнувшись лицом к лицу с высшей цивилизацией – инопланетянами, владеющими передовыми технологиями. Всем гражданам планеты Rubi-Ka угрожает опасность внезапного вторжения высокоразвитых пришельцев. По всей планете прозвучал призыв к оружию, и игрокам придется объединиться для защиты своих городов от полчищ пришельцев. Теперь арена боевых действий переместилась на космические корабли пришельцев, где игроки могут сражаться с захватчиками, объединяя свои умения и силы. В дополнении станут доступны новые виды летательных аппаратов, новое оружие, доспехи, одежда. ■

# ОНИ ЭТО ЗАСЛУЖИЛИ

Ушедший год стал одним из самых удачных для Ubisoft – компания выпустила немало интереснейших проектов, что незамедлительно оценили и журналисты, и геймеры. А на недавно прошедшем фестивале IMAGINA игры, разработанные ее внутренними студиями, завоевали шесть наград из одиннадцати. Лучший сценарий оказался у Beyond Good and Evi, Prince of Persia The Sands of Time получил награду за режиссерскую работу. За звук и дизайн похвалили шутер XIII, заодно еще и признанный самым инновационным проектом от французских разработчиков. Игрой же года была названа Beyond Good and Evil. ■

## КОРОТКО

**▶ ВЫХОД ШУТЕРА MEN OF VALOR: VIETNAM** отложен до четвертого квартала текущего года.

**▶ ИЗДАНИЕМ EVERQUEST:** Gates of Discord в Европе занимается компания Ubisoft, и на момент поступления этого номера в продажу дополнение к популярной MMORPG уже должно появиться в продаже.

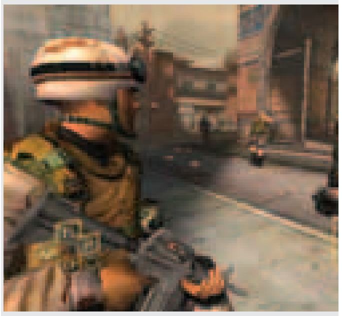
**▶ КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР ALLEGIANCE** от Microsoft выложен в сеть для свободного скачивания вместе с исходным кодом.

**▶ NOVALOGIC ВЫПУСТИЛА МОД-КИТ** для к Delta Force: Black Hawk Down, состоящий из редактора объектов, текстового редактора, генератора ландшафтов, архиватора, нескольких примеров и tutorial. Все это можно скачать с www.novalogic.com.

**▶ MICROSOFT АНОНСИРОВАЛА XBOX CRYSTAL**, коллекционную версию консоли, отличающуюся цветом корпуса. Система поступит в Европе в продажу уже весной по цене в 200 евро.

## КОРОТКО

**▶ S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST** будет выпущен компанией THQ не раньше марта под новым названием – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Также THQ приняла решение перенести релиз Full Spectrum Warrior (PC, Xbox) на сентябрь.



**▶ КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК»** заключила соглашение с американской компанией KraiSoft об издании в России, странах СНГ и Балтии серии космических игр «Alien Sky: Враждебные небеса», «Astrobaltics: Звездная бойня» и «Atomaders: Ядерная пыль»

**▶ ОТНЫНЕ ЛЮБОЙ ЖЕЛАЮЩИЙ** может загрузить клиентскую часть игры «Сфера» на официальном сайте (http://sphere.yandex.ru), приобрести PIN-код и участвовать в покорении мира первой российской MMORPG. Игроки, скачавшие «Сферу» с официального сайта и приобретшие PIN-код, автоматически получают регистрационный код и обеспечиваются технической поддержкой в полном объеме.

# ОЦЕНИ НОВЫЙ UNREAL TOURNAMENT!

Одиннадцатого февраля сего года компания Epic Games порадовала своих фанатов, выпустив демо-версию Unreal Tournament 2004 (ищите на диске к журналу). Разработчики всерьез прислушались к тому, что просили геймеры, сильно изменив игру по сравнению с прошлой серией. В лучшую сторону, естественно. Геймплей ускорился, появились новые пушки, были существенно ослаблены несбалансированные Bio Rifle и Shield Gun, а также Rak Cannon. Как это ни парадоксально, понизились системные требования за счет оптимизации движка. Отдельно стоит отметить новую «фишку» Text2Speech – компьютер произносит введенные в консоли слова, что крайне полезно в командном режиме. Ну и конечно же не стоит забывать о технике, которой отныне игра изобилует. Но об этом в следующей «Стране Игр» в рубрике «Киберспорт». ■




# ELECTRONIC ARTS СТАВИТ НА PSP

Глава Electronic Arts Ларри Пробст (Larry Probst) заявил о готовности компании самым активным образом поддержать PSP, которая должна появиться в продаже в ноябре-декабре. До конца 2004-2005 финансового года EA собирается выпустить от 8 до 12 проектов для этой портативной консоли. Правда, Пробст не уточнил, будут ли среди этих игр те, что выйдут одновременно с релизом системы.
Весьма любопытно, как Electronic Arts видится будущее PSP. Пробст полагает, что уже к марту 2005 года в магазины должно быть поставлено около 3 млн. консолей: прогноз более чем оптимистический. При этом цена устройства, по мнению главы EA, составит $200-250. Напомним, что Крис Диринг (Chris Deering), глава европейского подразделения Sony, говорил о 200-300 фунтах! Может ли быть Пробсту известно что-то, чего не знает Диринг или о чем тот не хочет говорить? ■



6 РЕЖИМОВ ИГРЫ
ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ЗВЕЗД БОЛЬШОГО ТЕННИСА И МОДЕЛИ ИХ ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
ЧЕМПИОНАТЫ ПРОХОДЯТ НА КОРТАХ ФРАНЦИИ, АМЕРИКИ, АНГЛИИ И АВСТРАЛИИ
БЛЕСТЯЩЕЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ АРБИТРАМИ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ЗАМЕДЛЕННЫЕ СЪЕМКИ
ngt
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 500 МГц;
128 МБ оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 32 МБ;
DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 800 МГц;
256 МБ оперативной памяти; Видеоадаптер с памятью 64 МБ.
Next Generation Tennis 2003
МАТЧБОЛ 2
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
CARAPACE
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ – БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, WWW.MCE.EE, E MAIL: MCE@MCE.EE, ТЕЛ.: 8 10 372 605 57 38.
ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА СЕРВИС 2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77 6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА СЕРВИС 2000". © WANADOO EDITION / CARAPACE, 2003. © ROLAND GARROS. © USTA. © GIANNI CIACCIA NIKON DLH. WANADOO EDITION, ИЗДАНИЕ. CARAPACE, РАЗРАБОТКА. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

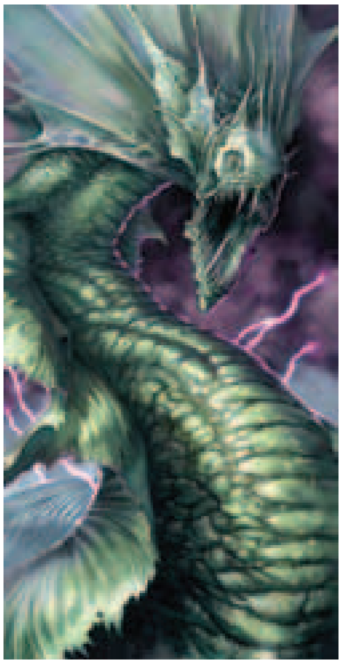
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

## ЗА ДВУМЯ MMORPG ПОГОНИШЬСЯ…

Microsoft Game Studios отменила релиз Mythica, причиной названа «сложная ситуация на рынке MMORPG». Представитель компании сообщил, что работа велась одновременно над двумя проектами этого жанра (второй пока не анонсирован), и поддержка обоих в условиях жесткой конкуренции признана нецелесообразной.

Mythica была анонсирована перед прошлогодней E3 и расценивалась как представитель нового поколения MMORPG. Геймерам предлагалось влиться в мир скандинавской мифологии, выполнять сложнейшие задачи ради того чтобы застолбить себе место под звездами и заслужить милость богов. Стандартные для сетевых RPG основы геймплея – общение (читай, обычный чат) с другими игроками и бесконечное «тупое» прокачивание – сохранялись, однако были заретушированы более продвинутыми элементами вроде автоматически генерируемых квестов и целых сюжетных линий (индивидуально для каждого геймера!). К сожалению, теперь все это богатство мы уже не увидим. Хотя Microsoft сохранила за собой права на все наработки команды Mythica и может использовать их в других проектах, однопользовательской версии на том же движке не будет.

Следует заметить, что далеко не все ждали релиз Mythica с нетерпением. Наши постоянные читатели должны помнить о конфликте Microsoft с разработчиком Dark Age of Camelot, компанией Mythic Entertainment. Последняя подала иск о нарушении авторских прав, мотивируя это тем, что название игры конкурента призвано намеренно запутать покупателей, благо и концепция ее схожа с DAOC (где используются легенды о кельтах и короле Артуре). Похоже, что правда восторжествовала и конфликт исчерпан. ■



### КОРОТКО

**В ЕВРОПЕ FAR CRY БУДЕТ ВЫПУЩЕН НА DVD**, однако американцы получат его на обычных CD. Причина такого решения Ubisoft в пресс-релизе не указана.

**КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК»** заключила соглашение с Realore Studios об издании в России, странах СНГ и Балтии игры «Маленькие машинки».

**KONAMI ПЛАНИРУЕТ** выпустить сиквел Boktai: The Sun is in Your Hand, в картридж с игрой также будет встроен световой сенсор.

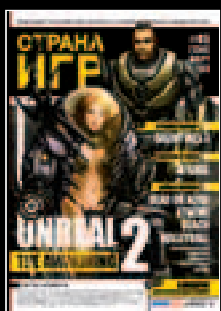
**В SYPHON FILTER:** Omega Strain сюжетная линия, представленная в трех предыдущих играх серии, будет завершена. Тем не менее, Sony планирует запустить в будущем абсолютно новую линейку Syphon Filter.

**LORDS OF THE REALM 3** будет выпущен не далее как 16-го марта.

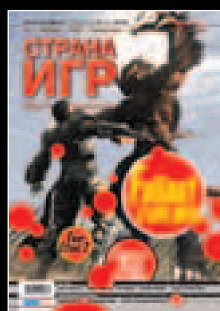
## FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

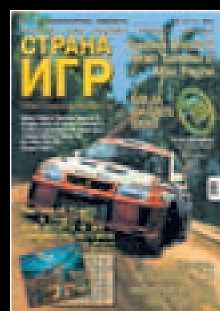
**1 ГОД НАЗАД**




**3 ГОДА НАЗАД**




**5 ЛЕТ НАЗАД**




Мечта постмодерниста, интерактивный цитатник из игр и фильмов, которые мы помним и любим. Несмотря на огрехи, действительно ОЧЕНЬ красивая игра. Unreal 2 – он такой! Шейн Трейси посвятила изучению предмета немало журнальных страниц, а мы посвятили одной из самых ожидаемых игр прошлого года нашу обложку. «В стане приставок бурлят священные войны – конкуренты алчными зверьми вгрызаются друг дружке в причинные места, смена бессчетных итераций игрового железа давно превратилась гонку вооружений, а наш брат потребитель мечется под ковровой бомбардировкой из эксклюзивов, новых решений, свежих концепций и уникальных предложений», – таким пассажем открывал А. Купер материал, посвященный N-Gage. Не прошло и года, а вы, дорогие читатели, уже имеете удовольствие изучать обзоры игр для этой приставки (наш Полосатый уже прошел Tomb Raider уже раз пятнадцать). ■

Fallout. Статья Померцева и Дрегалина, от которой и сейчас мурашки по коже. В ней все – томительное ожидание, счастье знакомства. Страсть. Как сама игра. Что тут еще скажешь? Достаньте из сундука пыльный номер, откройте Special. Было время! Были игры… За таким событие едва не потерялись из виду другие, очень важные проекты. Gran Turismo 3, который ждали к концу апреля 2001 года (и о Ворон до сих пор рассказывает с придыханием). Virtua Fighter 4, не сходившая с редакционной приставки с момента выхода и вплоть до появления Soul Calibur II. Fallout едва не затмил собой все, но мы не дались! Два материала в рубрике «Хит?» – это вам не шутка. Читатели в ту далекую пору интересовались, когда выйдет Commandos 2, над каким проектом трудится команда разработчиков MSR, а также вовсю превозносили Славу Назарова. Его триумфальное возвращение на страницы «Страны Игр» вы можете лицезреть в этом номере. ■

Только что писал о Gran Turismo 3, а пять лет назад все с замиранием сердца ждали появления ее предшественницы. Мы просто диву давались, почему проект затачивался вопреки ожиданиям не на PS2, на PS one, и говорили о «жирной точке в истории платформы». Теперь вот ждем четвертую серию и ни о каких точках даже не помышляем!

В том же номере мы исследовали потенциальный хит от Remedy Entertainment. Некий 3D-action. Не Quake. Не Sin. И даже не Half-Life. Речь идет о Max Payne собственной персоной. Уже тогда было понятно, что проект удивит всех. Так оно и случилось – игра стала подлинной творческой парадигмой на многие годы. А еще мы изучали занимательную зоологию, обратив взор к червякам. Несносная фантазия разработчиков увешала тщедушные розовые тельца пушками, бомбами и пулеметами, отправив воевать друг с другом. Всеми любимые червяки вернулись к нам в виде третьей (или уже четвертой?) части – Worms: Armageddon. ■



ПРОКЛЯТИЕ
ИЗИДЫ
Великолепный сценарий: захватывающая комбинация ожидания, ужаса и действия
Анимационные вставки на движке игры, поразительные спецэффекты и интуитивное управление
Разнообразный арсенал оружия: от изящного револьвера до огнемета
Враги, оживленные древним проклятием
Большое количество предметов, котрые можно использовать
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 600 МГц; оперативная память 128 МБ;
DirectX® 9.0; видеоадаптер с памятью 32 МБ;
звуковое устройство.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 800 МГц; оперативная память 256 МБ;
DirectX® 9.0; видеоадаптер с памятью 64 МБ.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск".
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Wanadoo Edition, 2004. Wanadoo Edition, издание. Asylum Entertainment, разработка. Все права защищены.
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
ASYLUM

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.square-enix-usa.com/games/FFX-2/

# ПОП-МЕХАНИКА



РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**
valkorn@gameland.ru

# FINAL FANTASY X-2

Томимая грузом ответственности священница превращается в поп-певичку с парой пистолетов, туземное наречие приходится разучивать заново, а мини-игры теперь связаны с ураганной пальбой и проведением массажа стонущей блондинке! Добро пожаловать в солнечно-пляжную вотчину девочек-подростков – до Европы наконец-то докатился первый прямой сиквел в истории сериала Final Fantasy.



## МИНИ-ИГРЫ

**ИХ ЕСТЬ ИХ НЕ МОЖЕТ НЕ ЕСТЬ!**

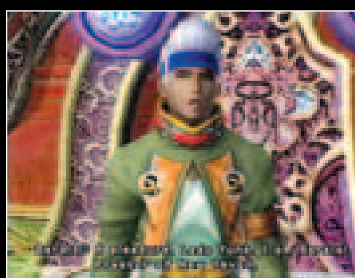
Мини-игр прямо-таки навалом. Желающие могут одеться гигантским муглом и раздавать людям воздушные шарики; фанаты Devil May Cry или Tomb Raider наверняка воспользуются шансом побегать по пляжу, расстреливая на время (пять экранов, семь минут) противников и наворачивая умопомрачительные комбо; хентайщикам особо рекомендуется сделать массаж капризной блондинке Ле Блан (всего девять точек рукоприкладства, а какие она издает при этом звуки!); любители Harvest Moon почувствуют себя как дома за разведением чокобо; азартные же игроки могут забивать партии в Sphere Break – отдаленный аналог домино, основанный на комбинировании двенадцати монеток.

**ДАЖЕ КОГДА ВЫ СОБЕРЕТЕ СЕКРЕТЫ FFX, КРУИЗ БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ НЕЗАВЕРШЕННЫМ, ПОКА НЕ ИЗЛАЗИТЕ ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК СИКВЕЛ; А ЕСЛИ ЗНАКОМСТВО С ЭТИМ МИРОМ НАЧНЕТСЯ ПОСРЕДСТВОМ FFX-2, ВАМ ЗАХОЧЕТСЯ УЗНАТЬ ПРЕДЫСТОРИЮ, ПОЛНОСТЬЮ РАСКРЫТУЮ В FFX.**

Если бы перед нами была привычная «номерная» FF, консольные игроки со стажем дальше могли бы и не читать – ярлык «обязательна к покупке» автоматически присваивается очередной игре серии с возрастающим римским числительным в заголовке. Здесь же ситуация несколько иная, традиционно сплоченный фэнский лагерь раздроблен надвое – проглядев сетевые форумы, вы чего только о FFX-2 не услышите. Безудержный восторг одних геймеров сменяется разочарованием других; то и дело слышны реплики вроде: «давно пора таким макаром продолжить все старые FF!» или «да как они смели превратить Спиру в балаган?», игра именуется то «лучшим сиквелом в своем жанре», а то «дешевым add-on'ом». Налицо раскол и полярность мнений. Так вот, не слушайте злые языки: FFX-2 великолепна, полностью достойна своего приквела и необъятной кучи грозящих ей в конце года наград. Далее по тексту мы обязательно затронем основные претензии недовольных геймеров и объясним, отчего нам эти претензии не показались столь уж существенными. А вначале надо обязательно сказать вот что. Те, кто еще не играл, почему-то всерьез беспокоятся: новая игра получилась лучше или хуже FFX? Странность в самой постановке вопроса. Давно ведь ясно, что любая часть Final Fantasy, как минимум, заслуживает внимания – чем терять время в бессмысленных спорах, лучше ознакомиться со всеми эпизодами грандиозной эпопеи. Словив положенную дозу кайфа от каждого из них.

### ДВЕ ПОЛОВИНКИ

Разумеется, мы не могли уйти от сравнения различных аспектов FFX и FFX-2, но на страницах «СИ» вы не найдете ответа на вопрос, какая из двух игр



Хватает здесь и парней. Специально для девушек-геймеров!



Мы с Костей Говоруном опять спорим: мне нравятся бои, а ему – нет.



«Ангелы Чарли», говорите? Да куда им до наших девочек!



| ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ | ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Final Fantasy X | Dark Chronicle |

В ЕВРОПЕ КОНКУРЕНТОВ В БОРЬБЕ ЗА ТИТУЛ «RPG ГОДА» У FFX-2 ПОКА НЕ ВИДНО.

## ВЕРДИКТ

КРА-СО-ТА!



**9.0** НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**
Отличный сюжет, красавицы-героини, много юмора, увлекательный геймплей, сверхкачественная графика.

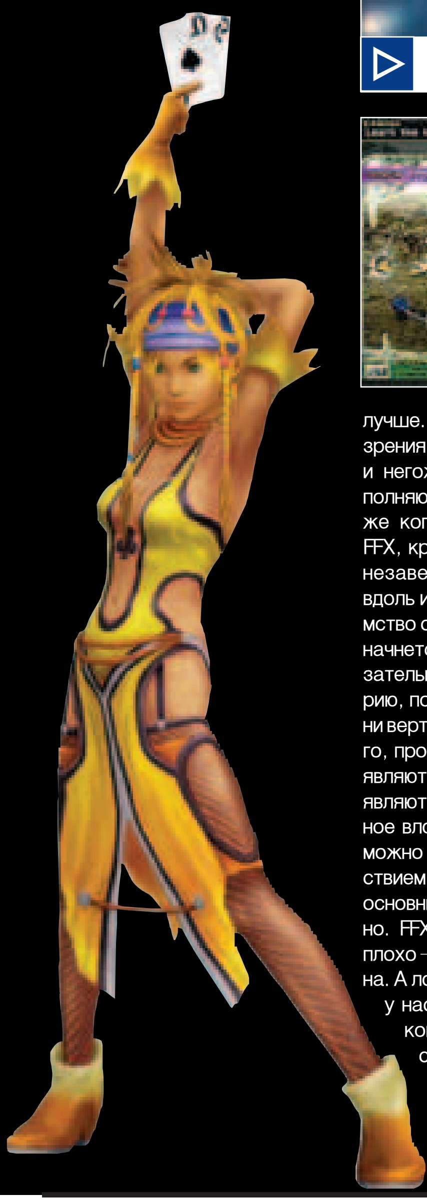
**МИНУСЫ**
Над новыми фонами можно было поработать чуть получше и… и… ну и все. Излишнюю легкость вменять в вину не будем.

Square Enix явила вторую половину истории в аппетитной глазури. Начало года – и уже претендентка на титул лучшей RPG!

## МУЗЫКА ПОП

### EASY LISTENING

**Композитор Нобуо Уэмацу оказался не таким уж бессменным: авторство музыкального сопровождения FFX-2 принадлежит Норико Мацуэде (Noriko Matsueda, автор саундтрека The Bouncer) и Такахито Эгути (Takahito Eguchi, на его счету – музыка гоночной RPG Bahamut Lagoon для PS one). Отныне никаких грустных напевов и жалобных трелей – раз жители Спиры с оптимизмом смотрят в будущее, то и мелодии соответствующие: диско-мотивчики, легкий фанк, попсовые проигрыши, танцевальные ритмы. Всяко приятнее, чем квазиэпичные псевдосимфонические рулады на дурном синтезаторе, загрязняющие большинство RPG.**



## БИЛЕТ В КИНО

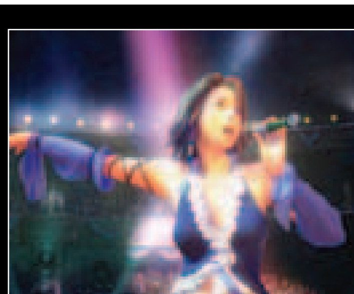
### ОТКИНЬТЕСЬ НА СПИНКУ КРЕСЛА, И...

**Как и раньше, Sphere Theater в городе Лука распахнет свои двери для каждого, кто хочет заново пересмотреть уже открытые CG-ролики игры. Качество звукового сопровождения позволит извлечь из просмотра максимум удовольствия при условии, что у вас под рукой хорошая аудиосистема: перед запуском видео местные механики предложат выбрать один из двух форматов объемного звука – Dolby Pro Logic II или Dolby Digital EX. Детализация звуковой картины последнего поражает.**



**Справа Юна, а слева – дама по имени Ленне. Мы вам ни за что не расскажем, кто она такая. Какой же смысл раскрывать одну из главных тайн обеих игр?**







лучше. Хотя бы потому, что с точки зрения сюжета перед нами одна игра, и негоже сравнивать две взаимодополняющие части единой истории. Даже когда вы соберете все секреты FFX, круиз по Спире будет считаться незавершенным, пока не излазите вдоль и поперек сиквел; а если знакомство с этим миром и его обитателями начнется посредством FFX-2, вам обязательно захочется узнать предысторию, полностью раскрытую в FFX. Как ни верти, покупать надо обе игры. Благо, проекты такого уровня на PS2 появляются едва ли не единожды в год и являют собой обоснованное, приятное вложение капитала; играть в них можно долго и с огромным удовольствием. При условии знания любого из основных европейских языков, конечно. FFX в России продается совсем плохо – из-за того, что не локализована. А локализовать новые Final Fantasy у нас пока не собираются – слишком дорого обойдется, говорят специалисты. И добавляют: рискованное это дело, вон как FFX плохо продается... Так что плюньте на российские неуспехи сериала, наша страна не показатель. FFX-2 уже радует два миллиона японцев и миллион американцев, ради нее вполне можно подтянуть английский, немецкий, французский или что там у вас преподают. Лишним уж точно не будет.

### КАНИКУЛЫ!

Итак, наши сети притащили прямое продолжение Final Fantasy X – игры, где группа разномастных персонажей боролась с некоей злой сущностью, именуемой Син. Как мы помним, победа досталась дорогой ценой, в том числе и развоплощением главного героя, Тидуса. Через некоторое время, впрочем, оставшимся персонажам попадает в руки сфера – артефакт, хранящий информацию, с видеозаписью человека, напоминающего Тидуса, содержащегося в какой-то темнице. Священница Юна, ее двоюродная сестра Рикку и примкнувшая к ним девушка-с-таинственным-прошлым по имени Пэйн отправляются на поиски разбросанных по всему миру сфер: заключенные в них сведения помогут определить местонахождение возлюбленного Юны. Концовка FFX, над которой вымочено столько носовых платков, неожиданно перетекает в задорные приключения девчачьей команды YRP – одна только Пэйн хоть как-то старается хранить серьезный вид, а Юна и Рикку, согнав с лиц постные мины спасительниц мира, превращаются в обычных девочек-подростков, по уши заваленных новыми игрушками. Их неуемная радость, игривая беспечность и детская восторженность прекрасно передают характер всей игры: хотя девичьи вояжи посвящены благородной цели вызволения Тидуса из лап неназванного и, очевидно, опасного захватчика, в основной своей массе жители свободной Спиры наконец-то вздохнули полной грудью, они просто радуются жизни – и предлагают разделить их праздник. Конечно, здесь остались враги, но все они так незначительны по сравнению с миновавшей угрозой, что даже отправляясь в очередной боевой поход невольно чувствуешь себя чуть ли не на курорте. Все главные сражения уже позади, осталось вымести сор из углов и навести образцовый порядок. А заодно навестить многих старых знакомых, посетить знакомые места и лишний раз убедиться в том, что Спира – один из лучших миров, созданных подопечными Хиронобу Сакагути. Сказанное не означает, что сюжет скучен. В FFX-2 нашлось место нешуточному соперничеству разных команд охотников за сферами, поли-

## МОЛЬБЫ УСЛЫШАНЫ

### ВОЗВРАЩЕНИЕ СЕФИРОТА?

**Square Enix понравилось делать сиквелы. Вслед за выходом FFX-2 компания анонсировала продолжение обожаемой многими Final Fantasy VII. Правда, оно будет выполнено не в виде игры, а в виде часового CG-фильма. Премьера FFVII: Advent Children ожидается сразу на DVD, японский релиз назначен на лето 2004 года. Кроме того, что действие картины происходит несколько лет спустя после событий игры, а героями выступают Клауд и (оживший?) Сефирот, о сюжете толком ничего не известно...**



тическим интригам, грозящим омрачить будущее планеты, а главное откровение игры окажется по-настоящему неожиданным и удивит многих. Краеугольная тема, на которой выстроено все повествование, остается неизменной со времен первой части: это дружба таких разных людей, преображающая мир вокруг них. А более расслабленная, умиротворенная атмосфера помогает взглянуть на происходящее под иным углом, нежели раньше.

## ДОЛОЙ ЛИНЕЙНОСТЬ!

Изменения коснулись не только тональности сюжета. В FFX впервые появилась система миссий, сменившая привычную модель передвижения по трехмерной карте мира. Теперь прохождение стало нелинейным: с самого начала вы вольны посетить все основные локации Спиры, выполняя сюжетные миссии (они отмечены как мигающие Hot Spots) в каком угодно порядке. Примерно как перед финальным боссом в старых FF: открыта вся карта, в вашем распоряжении воздухолет, дарующий полную свободу действий. Хотите – отправляетесь разбираться с боссом (в данном случае, с четырнадцатью сюжетно важными миссиями), хотите – «прокачиваете» персонажей (для этого предусмотрено огромное количество обычных квестов). Недовольных смущает «смехотворное» число 14, но не забывайте, что впопыхах пролететь через сюжетные миссии навстречу концовке – значит начисто лишить себя удовольствия погрузиться в реалии Спиры, отыскать сотни тайников с ценными артефактами, стать свидетелем десятков любопытных сценок, сродниться с множеством персонажей. Вопреки мнению особо нетерпеливых геймеров, FFX-2 создана для того, чтобы ее смаковать. Базовый сюжет составляет едва ли четверть предусмотренных авторами событий, и на него стоит отвлекаться лишь тогда, когда все остальные миссии в той или иной из пяти больших глав изучены вдоль и поперек. Принятые в ключевые моменты решения влияют на результат – опять-таки, впервые в истории сериала предусмотрены целых пять концовок, учитывая наличие которых, опция New Game + (возможность начать игру со всеми сохраненными с предыдущего прохождения умениями, инвентарем и арсеналом) становится ощутимо более привлекательной.

## БАЛАГАН-МАСКАРАД

На подробном описании перемен в области игрового процесса мы останавливались не раз, однако давайте подытожим сведения по этой теме, побывавшие на страницах «СИ» за полтора года с момента проведения Tokyo Game Show 2002. Система Sphere Grid из FFX уступила место гибридной модели Dressphere/Garment Grid, объединяющей идеи FFV и FF Tactics. Все три играбельных персонажа (Юна, Рикку, Пэйн) могут экипировать «сферы костюмов», позволяющие в реальном времени (в ходе боя) изменить не только внешний вид, но и классовую принадлежность, то есть набор профессиональных навыков героини. Классов более двадцати (воин, маг, вор, алхимик и т. д.), каждый предлагает уникальный набор навыков. По мере развития героини увеличивается число вариаций Garment Grid, то есть при наличии соответствующих сфер она сможет опробовать все больше «профессий». Нюанс в том, чтобы отыскать наиболее выгодную последовательность апгрейда (как и раньше в Sphere Grid), пользуясь бонусными техниками и осваивая новые навыки. Что касается боевого движка, то здесь разработчики пошли по пути ускорения геймплея, бережно отряхнув пыль со списанной было в утиль системы Active Time Battle и сделав бои максимально быстрыми и динамичными. Тактическая составляющая пострадала едва ли: несмотря на молниеносную скорость битв, удобный интерфейс позволяет эффективно руководить очаровательными подопечными, а грамотная координация их действий позволяет наносить комбинированные атаки, прямо как в старой- доброй Chrono Trigger. Введение «профессий» привнесло отдельный стратегический элемент: конкретные враги особо уязвимы к атакам определенного класса, целью играющего становится выявление и выгодное использование этих связей. Это интересно, захватывающе и... несложно. В целом



Некоторые свежие локации выглядят заманчиво только на большом расстоянии, в непосредственной близости теряя часть своего шарма.







**ТОЛЬКО ОДНА ИЗ ПЯТИ КОНЦОВОК СТАНЕТ НАСТОЯЩИМ ФИНАЛОМ ВСЕЙ ИСТОРИИ, НАЧАВШЕЙСЯ НА БЛИЦБОЛЬНОМ СТАДИОНЕ ЗАНАРКАНДА БОЛЬШЕ ТЫСЯЧИ ЛЕТ НАЗАД...**

## YRP ПО ЭТУ СТОРОНУ ЭКРАНА

### НАРОД ДОЛЖЕН ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОИНЬ

**Вот так в жизни выглядят актрисы, подарившие голоса главным героиням Final Fantasy X-2:**



**Хеди Берджесс (Hedy Burress), Юна**

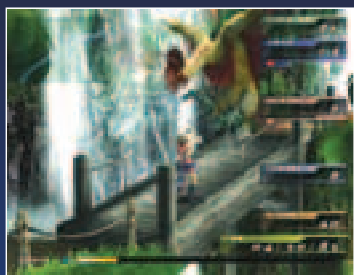


**Тара Стронг (Tara Strong), Рикку**



**Гвендолин Йео (Gwendoline Yeo), Пэйн**

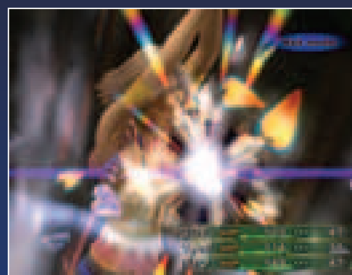


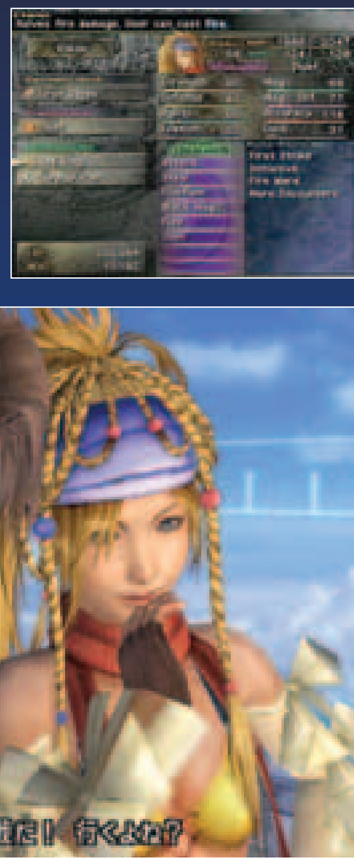


FFX-2 определенно проще своей предшественницы, и отсутствие слишком крутых боссов (за исключением секретных противников) заметно сокращает время прохождения.

### ПЕРЕМЕНЫ НАЛИЦО

Десятая «Фантазия» сама по себе была изумительно красивой ролевой игрой, и FFX-2 только закрепляет позиции безоговорочного лидерства в области графики. Преобразования коснулись, в основном, персонажей: наконец-то исправлена «пунктирная» анимация, так смущавшая нас в FFX, – теперь движения стали плавными, без всяких рывков. Огромный сдвиг произошел в области детализации лиц и мимики. Если раньше гримасы героев порой казались чуточку карикатурными, FFX-2 шагнула далеко вперед, и мимика теперь если не безупречна, то, по меньшей мере, крайне реалистична. Эта кажущаяся мелочь изменила облик всей игры: камера стала куда свободнее обращаться с героями, резко выросло количество крупных планов, зритель превратился в участника мизансцен. Картинку боя оживляют сногсшибательные анимации смены классов, а попросту говоря – магические переодевания ваших девушек. Заняв место исчезнувших summon-роликов, исполненные спецэффектов танцы складываются в неповторимый гимн молодости и красоте, какого еще не было ни в одной Final Fantasy. Глаз радуют не только персонажи. В сети можно услышать негодующие голоса, критикующие повторы локаций из FFX. Но ведь странно было бы ожидать от прямого сиквела глобальной перекройки карты мира, правда? Спира осталась Спирой. Однако облик многих локаций разительно отличается от запомнившегося нам по предыдущему визиту: здесь выросли новые дома, тут устранены последствия атак Сина, там пустовавшие дворы наполнились людьми, а освобожденные из векового плена машины работают для всеобщего блага. Можно часами путешествовать по городам и весям, разглядывая произошедшие перемены – а ведь художники и моделлеры переделали не только населенные пункты, но и топографию старых лабиринтов, приведя ее в соответствие с новыми умениями Юны и компании. К своему традиционному «коньку» – CG-роликам высочайшего качества – Square Enix на этот раз обращается не так уж часто, зато каждая из немногочисленных заставок гарантированно останется в памяти геймеров. Два самых красивых ролика FFX-2 неразрывно связаны с вокальными композициями «Real Emotion» и «1000 Words», в японском варианте исполненными певицей Кода Куми (Koda Kumi) и адекватно перепетыми на английском языке Джейд (Jade) из не очень известной у нас группы Sweetbox. Западный дубляж совершенно прелестен (особенно после того как пропал крякающий Тидус) – голоса идеально подходят персонажам, и только рассинхронизация английской речи и движений губ героев напоминает о том, что игра была переозвучена.





**Сказать, что 3D-моделлеры знатно потрудились над личиками главных героинь – значит, скромно промолчать в тряпочку. Работа проведена огромная.**

### ПЯТЬ ФИНАЛОВ ОДНОЙ ФАНТАЗИИ

Споры вокруг Final Fantasy X-2 не утихнут, наверное, еще очень долго. Прежде чем обвинять авторов в том, что они сделали «девчачий add-on к FFX», нужно просто поиграть – и тогда станет понятно, что никакой это не add-on. Это вторая половина. С поразительной графикой, полностью переделанной механикой, охапкой новых мини-игр, свежими локациями, знакомыми и незнакомыми персонажами, а главное – пятью концовками, только одна из которых станет настоящим финалом всей истории, начавшейся на блицбольном стадионе Занарканда больше тысячи лет назад... Вы ведь хотите узнать, чем там все закончилось на самом деле? То-то же.

Кстати, в магазин можете не бежать – идите спокойной, размеренной походкой. Предвкушайте встречу с чудом. Не волнуйтесь, дисков хватит. В России Final Fantasy продается плохо. ■



**«Цельсий» (Celsius) – новый воздухолет команды, управляемый безбашенным Братцем (Brother), еще одним родственничком Рикку.**


Shadow Vault
ЗОНА ТЕНЕЙ
30 юнитов
40 действий, используемых во время игры
36 способов усовершенствовать персонаж
Искусственный интеллект высочайшего уровня

# НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРИСТАВОК: ПЕРВЫЕ ЛАСТОЧКИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

**Лишний раз повторять затертую фразу об очередном витке войны консолей ох как не хочется, однако ж – ситуация обязывает. На протяжении второй половины прошлого года компании исправно предъявляли прессе игровые платформы, которым суждено схлестнуться в бою за наши с вами кошельки, мало того – две из этих консолей-дебютанток уже поступили в продажу. Мы решили собрать воедино сведения обо всех новейших системах: как появившихся на рынке за последние несколько месяцев, так и тех, чья премьера заявлена на ближайший год. Характерно, что почти все это – портативные машины. Пока не пришло время преемниц PlayStation 2, Xbox и GameCube, основная борьба будет проходить именно в этом сегменте игровой индустрии.**



## iQue Player





Начнем с Китая, неожиданно ставшего сегодня плацдармом для отработки любопытных технологий распространения игрового контента. Пока SCEI хранит гробовое молчание относительно цифр продаж PlayStation 2, с грехом пополам стартовавшей в Поднебесной 5-го января (недешевая приставка с пятью играми доступна только в двух городах, Шанхае и Гуанчжоу), Nintendo бодро рапортует об успехе iQue Player (по-китайски название можно прочесть как «игрушка богов») – системы, разработанной с учетом специфики китайского рынка. Правда, «большая N» также не спешит предавать гласности объемы продаж в регионе, но вряд ли iQue расходится хуже PS2 – при цене в 500 юаней ($60) аппарат вполне доступен для множества китайских семей, а запись новых игр на 64-мегабайтные flash-карты обойдется геймерам всего в 48 юаней ($6). Электронная начинка устройства, формой и размерами не отличающегося от обычного джойпада, позволяет запускать игры для Nintendo64 и Super Famicom (SNES), а распространение игр по весьма доступной цене через «станции закачки» в магазинах должно, по идее, сделать пиратство на iQue малоприбыльным. На момент запуска системы пользователям были доступны локализованные версии Super Mario 64, Dr. Mario, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Wave Race and Starfox 64, кроме поддержки китайского языка (включая озвучку), они ничем не отличались от оригинальных вариантов. Хотя технически перед нами габаритно уменьшенное «железо» N64 с функцией аппаратной эмуляции SNES, а все доступные проекты принадлежат к предыдущему поколению игрового ПО, мы все-таки включили iQue в список новых систем – хотя бы из-за инноваций Nintendo в области борьбы с пиратством. Если в Китае дела пойдут хорошо, менеджеры компании не исключают вероятности выхода iQue на другие рынки. Прежде чем морщить нос и отмахиваться со словами «вчерашний день!», вспомните старые номера «СИ» со множеством игр для N64, получивших высшую оценку нашей редакции. И не забывайте, что в России до сих пор пользуются стабильной популярностью 16-битные системы...

**Плюсы:** дешевизна консоли и игр, высокое качество

**Минусы:** игровая библиотека далеко не первой свежести

**Кому подойдет:** геймерам, пекущимся о собственном бюджете, не особо следящим за веяниями времени и предпочитающим идеально выверенный геймплей графическим изыскам. Ну и владеющим китайским языком, конечно.







# Tapwave Zodiac

Вторая игровая система, уже обустроившаяся на полках магазинов (только не Китая, а США), носит имя Zodiac и на поверку оказывается «заточенным» под игры с 3D-графикой наладонником на базе Palm OS. Выпускается аппарат в двух вариантах – с 32 и 128 Мбайт памяти «на борту», по цене в 300 и 400 долларов соответственно. Идея с двумя почти идентичными моделями видится нам весьма странной: нет ничего хорошего в том, что пользователи Zodiac с меньшим объемом оперативки не смогут запускать наиболее требовательные к объему памяти игры. Бросающимися в глаза достоинствами аппарата можно считать эргономичный дизайн (инженеры Tapwave, в отличие, например, от проектировавших N-Gage марсиан, явно знакомы с видеоиграми не понаслышке), комфортный аналоговый джойстик, превосходный LCD-экран с разрешением 480x320 пикселей, наличие модуля беспроводной связи Bluetooth и совместимость с подавляющим большинством приложений для Palm OS (экран Zodiac, разумеется, реагирует на нажатие, а в комплект поставки входит удобный стилус) – это означает синхронизацию с настольным компьютером, доступ в Интернет, работу с видео и mp3, да много чего еще. Один сеанс зарядки литиевой батареи выливается в 4-5 часов работы устройства, учитывая качество экрана, это отличный показатель. Графический ускоритель ATI Imageon W4200 обеспечивает внешний вид игр на уровне старых ПК-проектов с поддержкой первой Voodoo от 3DFX: есть даже сглаживание текстур, сразу поднимающее визуальную сторону проектов для Zodiac на внушительную высоту, абсолютно недостижимую для игр на GBA или устройствах под Symbian OS (N-Gage). Сложно предъявить претензии к аппаратной составляющей или дизайну системы – однако история показала, что непотопляемый Game Boy пережил технически более совершенных конкурентов исключительно благодаря великолепной подборке игр, и вот здесь-то у Zodiac пока наблюдаются серьезные проблемы. Оригинальные игры – Stuntcar Extreme и Acid Solitaire – особым качеством не отличаются, портированным Doom 2 никого сейчас не удивишь, Tony Hawk's Pro Skater 4 слишком похож на простенькую версию для GBA, а от маячащих на горизонте Neverwinter Nights совершенно непонятно, чего ожидать. Разработка ведется неспешно, на данный момент для Zodiac заявлено порядка пятнадцати проектов. Осталось заручиться поддержкой крупных издательств ранга Electronic Arts, Konami, Namco или Capcom, и тогда аппарат получит реальный шанс посоревноваться не только с GBA и N-Gage, но, возможно, и с готовящейся к выходу PSP от Sony. Кстати, Sega Mobile недавно выступила с интересным заявлением: они планируют перевести в формат Zodiac ряд хитов с 16-битной Mega Drive (Genesis) – и совершенно не исключено, что машинка от Tapwave прославится еще на поприще эмуляции. На Palm, как известно, под эмуляторами успешно «бегают» игры для Atari 2400, ZX Spectrum, Commodore 64, Colecovision и даже NES.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ TAPWAVE ZODIAC:

**Экран:**
цветной 16-битный (65,536 цветов) дисплей с разрешением 480x320 («half VGA»), поддержка горизонтального («ландшафтный») и вертикального («портретный») режимов работы

**Центральный процессор:**
Motorola i.Mx1 ARM9 с частотой 200 МГц

**Оперативная память:**
Zodiac1: 32 Мбайт / Zodiac2: 128 Мбайт

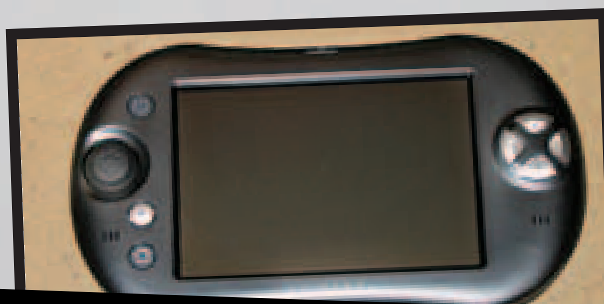
**Графика:**
графический ускоритель ATI Imageon W4200 (8 Мбайт памяти)

**Звук:**
аудиосистема Yamaha, стерео, поддержка стандартных наушников со штекером 3.5 мм.

**Питание:**
перезаряжаемая батарея высокой емкости (1540 mAh)

**Хранение данных:**
два слота расширения для карт стандартов MMC, SD и SDIO

**Сетевая поддержка:**
встроенный Bluetooth



**Плюсы:** продуманный дизайн, качественная графика, мультимедийность, поддержка Palm OS

**Минусы:** очень мало игр, разработанных специально для данной платформы

**Кому подойдет:** любителям высокотехнологичных гаджетов, домороженным программистам и фэнам игровой классики 70-80-х гг.



# PSP (PlayStation Portable)

Поговорив об уже выведенных на рынок консолях, давайте обратим взгляд в сторону систем, чье появление заявлено на текущий год. Заочно коронованная портативная консоль PSP от Sony обладает весьма внушительными техническими характеристиками (см. врезку), ей традиционно прочат главенствующую позицию на рынке и переходящие лавры «нового Walkman». При этом абсолютно не исключается, что к моменту премьеры на майской выставке E3 «железная» начинка волшебным образом убавит мощности, как это было в свое время с PS2 (чьи изначально заявленные характеристики оказались сильно завышенными по сравнению с финальным вариантом приставки) и PSX (где оказался программно заблокирован ряд громогласно анонсированных «фич»). Сценарий известный, и тут с Sony надо держать ухо востро. На доступных прессе иллюстрациях изображен «примерный» внешний вид PSP, в руках законченный аппарат до сих пор не держали даже разработчики игр – сейчас они вынуждены управляться с программными комплексами, эмулирующими PSP с десятикратным замедлением (SCEI начнет поставки полноценных devkit'ов только весной). Портативная PlayStation остается главной темой для спекуляций на всевозможных сетевых форумах. Доподлинно известно только то, что дата поступления устройства в продажу – будет единой для всего мира и придется, скорее всего, на ноябрь 2004 года. Третьего декабря исполняется десять лет с начала продаж оригинальной 32-битной PlayStation, и вице-президент SCEI Масацука Саэки (Masatsuka Saeki) подтвердил журналу Famitsu Weekly, что компания «во что бы то ни стало» намерена поставить PSP в магазины до наступления этого знаменательного дня. В вопрос о розничной цене некоторую ясность внес президент Sony Europe Крис Диринг (Chris Deering), рассказавший в интервью газете MCV, что чудо-приставка будет стоить «ближе к 200 ($369), нежели к 300 ($554) фунтам», а японская цена, очевидно, составит 48.000 иен (около $450). Первая мысль – несусветно дорого. «Поглядите на спецификации аппарата», – говорят нам. Все равно дорого – гораздо дороже, чем массовый геймер готов платить за новую продвинутую игровую систему. Г-н Диринг сообщил, что на этот раз принято решение отказаться от практики реализации приставок по заниженным ценам, и компания постарается получить максимальную прибыль как от продаж самой PSP, так и игр для нее.

Кстати, об играх: их разработка идет полным ходом. В одном из свежих номеров Famitsu японские издательства наперебой расписываются в лояльности Sony: о работе своих команд над дебютным пакетом PSP-игр объявили такие гранды, как Koei (в их планах три проекта на прилавках в день запуска консоли), Namco (два-три проекта, скорее всего – трансляции известных хитов), Capcom (как минимум, одна игра), Konami (несколько игр), Sega (анонсы будут приурочены к E3). В отличие от именитых коллег по цеху, Square Enix занимает выжидательную позицию: по мнению президента Йоити Вады (Youichi Wada), портативная машинка от Sony должна собрать некоторую пользовательскую базу, прежде чем компания решится поддержать ее собственными играми. Но если это произойдет, Square Enix точно не начнет с трансляций былых хитов, а сосредоточится на оригинальных проектах. Новая информация относительно PSP и ее дебютной библиотечки игр ждет нас на E3, где Sony Computer Entertainment проведет первую официальную презентацию устройства.

## ЗАЯВЛЕННЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PSP:

**Центральный процессор:**
32-битный MIPS R4000
128-битная шина
Тактовая частота: 1-333МГц
ОЗУ: 8MB eDRAM
Пропускная способность: 2.6Гбайт/сек
FPU, VFPU (2.6 млрд. операций с плавающей точку в секунду)

**Медиа-подсистема**
Процессор: 32-битный MIPS R4000
128-битная шина
Тактовая частота: 1-333МГц
ОЗУ (дополнит.) 2Мбайт eDRAM

**Графический процессор**
Тактовая частота: 1-166MHz
256-битная шина
ОЗУ (видеопамять) 2Мб eDRAM
Пропускная способность: 5.3Гбайт/сек
664 млн пикселей в секунду
Пиковая производительность: 33 млн. полигонов в секунду

**Аудио-подсистема**
VME (Virtual Mobile Engine)
Конфигурируемый DSP
Тактовая частота: 166МГц
128-битная шина
5 млрд. операций в секунду
3D-звук по формуле 7.1
Поддержка ATRAC3 plus, AAC и MP3.

**Носитель информации**
UMD (Universal Media Disc)
Вместимость: 1.8Гбайт (двухслойный)
Скорость чтения: 11Мбайт/сек

**Другие характеристики**
Дисплей: широкоэкранный (16:9) TFT LCD (480x272, 24-битный цвет)
Декодер MPEG4
Поддержка IEEE802.11, IrDA и USB 2.0
Совместимость с Memory Stick
Видеовход/выход
Выход для наушников
Аккумулятор
Порт для подключения дополнительных устройств

## UMD – НОВЫЙ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ФОРМАТ?

В отношении мобильных игровых устройств ближайшего будущего часто звучат слова «добавочная функциональность». Вот что Масацука Саэки из SCEI говорит о неигровых функциях PSP: «Программное обеспечение – это не обязательно игры. Системы навигации для автомобилей основаны на цифровых форматах, используют трехмерную анимацию – почему бы нам не найти применение этим технологиям в программных продуктах для PSP?». Особо подчеркивается роль UMD (Universal Media Disc), новых дисковых носителей информации – Sony рассчитывает использовать его не только в PSP, но сделать одним из широко распространенных форматов хранения данных. «CD тоже сначала применялись только в аудиоиндустрии, но со временем стали базовым носителем для широчайшего ряда устройств, от домашних ПК до приставок. UMD имеет не меньший потенциал».

**Плюсы:** передовая технологическая база, богатые мультимедийные возможности, поддержка передовыми издательствами

**Минусы:** непомерно высокая стоимость (скорее всего, эта проблема будет так или иначе разрешена)

**Кому подойдет:** на первых порах – любителям высокотехнологичных гаджетов и самым ярым поклонникам бренда PlayStation. Аудитория будет расти пропорционально снижению цены аппарата.

# Phantom





Приставка-призрак, долгое время считавшаяся то ли дурной шуткой, то ли наглядной иллюстраций несбывшихся обещаний, постепенно материализуется – и хотя все даты релиза успешно провалены, а информации по-прежнему с гулькин нос, журналисты смогли поглядеть на «бета-версию» консоли на конференции разработчиков в Орландо (США). Там же руководство Infinitum Labs – компании, создающей Phantom, – было подвергнуто жесткому перекрестному допросу, в результате которого выяснилось много чего интересного. По последним данным, в корпусе устройства размещается процессор Pentium 4 с тактовой частотой 1.8 Ггц, 256 Мбайт оперативной памяти (возможен апгрейд до 512 Мбайт или гигабайта), «устройство хранения данных» емкостью 80 Гбайт, графическая система NVidia NV36. Немалые размеры консоли обусловлены стандартной материнской платой ATX. Периферийные устройства вроде джойпадов будет производить Logitech. Прототип Phantom на конференции так и не был включен(!) – вполне возможно, что это была просто большая белая коробка с яркой синей лампочкой. Зато авторы охотно распространялись о том, что собираются распространять Phantom исключительно через веб-сайт, что апгрейд приставки в домашних условиях будет невозможен (сорванные пломбы лишают гарантии), а весь игровой контент будет поставляться исключительно посредством широкополосных подключений к Интернету. Постепенно выяснилось, что ни один крупный разработчик не работает над эксклюзивными играми для Phantom, а «более 4000 игр», о которых громогласно заявляют в Infinitum Labs, – ничто иное, как PC-проекты, вышедшие за последние десять лет. Портировать игры с консолей, по словам менеджера Роберта Шамбро (Robert Shambro), оказалось «слишком дорого». Когда же у него напрямую спросили, в чем плюс покупки Phantom, если уже есть дома все приставки и мощный ПК, Шамбро ответил: «ну, тогда вы, очевидно, не принадлежите к потенциальной пользовательской базе Phantom». Была названа очередная предполагаемая дата начала продаж в США: первая четверть 2004 года. Розничная цена консоли должна составить $300, подписка на онлайновый сервис доставки игр составит $10 в месяц, а за оригинальные игры планируется просить стандартные $50 («Мы не собираемся демпинговать!»).

Итак, Infinitum Labs, компания, чьи владельцы отличаются не самой чистой репутацией, фактически предлагает американским геймерам ПК с урезанными функциями, туманными техническими характеристиками и возможностью скачивать по сети компьютерные игры не первой свежести. Отдельные детали проекта поразительным образом напоминают нинтендовскую инициативу с iQue, да только вот США – не Китай, а Infinitum Labs – не Nintendo.

**Плюсы:** мы честно старались придумать, зачем человеку нужен Phantom. Пока ничего в голову не пришло.

**Минусы:** вся затея сильно смахивает на авантюру. Старые игры для ПК за полную цену на отдельном «железе»? Они издеваются.

**Кому подойдет:** в нынешнем виде – только отъявленным коллекционерам. Однако ситуация еще может измениться к лучшему.

# Gametrac



**Плюсы:** мультимедийный микрокомбайн по версии Гейтса: игры, телефон, фото, видео. Windows, знаете ли.

**Минусы:** как бы не повторилась памятная история N-Gage, когда игр – раз, два, и обчелся; да и те – так себе.

**Кому подойдет:** пока не названа цена и ассортимент игрушек – любителям высокотехнологичных гаджетов.

Последний из сегодняшних новичков не лишен сходства с вышеописанным Zodiac. Без всякой помпы и практически без какой-либо предварительной рекламы на выставке Consumer Electronics Show (CES), проходившей в Лас-Вегасе с 8 по 11 января текущего года, прошел первый публичный показ портативной консоли Gametrac, созданной некоей Tiger Telematics Inc (не путать с Tiger Electronics, создателями печально неизвестной Game.com). Премьера прошла на стенде Microsoft, как правило, не пускающей под свое теплое крылышко кого ни попадя. Многофункциональное устройство на платформе Windows CE.NET объединяет в одном корпусе игровую приставку, простенький цифровой фотоаппарат, проигрыватель цифрового видео, трехдиапазонный GSM-телефон с функциями SMS и MMS. Для многопользовательского мобильного гейминга используются GPRS и Bluetooth 2. «Сердце» аппарата – процессор ARM9, работающий на частоте 400 МГц, «зеркало души» – TFT QVGA-дисплей размером чуть меньше трех дюймов по диагонали. Первой страной, где будет запущен Gametrac, названа Великобритания. Точная цена и дата релиза пока держатся в секрете. Как и в случае с Phantom, создатели почему-то уделяют мало внимания контактам с игровыми разработчиками – хотя здесь, скорее, имеет место нежелание разглашать информацию до поры до времени. Если опустить этот нюанс, Gametrac выглядит вполне достойным конкурентом камнем ушедшей на дно N-Gage и осторожно обустраивающемуся на рынке Zodiac. В конце концов, добавочная функциональность – именно то, на что ставят инженеры Sony в работе над PSP, а совмещение мобильного телефона и игровой консоли – отличная идея, которую инженерам Tiger удалось воплотить лучше, чем первопроходцам из Nokia. Но – покажите нам игры, наконец!

# Nintendo DX

Возвращаемся к Nintendo, на днях удивившей индустрию анонсом портативной системы с двумя экранами, расположенными вертикально. Nintendo DS (Dual Screen) не является преемницей GameCube и GBA SP, аппарат должен занять некую пустующую нишу и стать, таким образом, третьей консолью, параллельно реализуемой японской компанией. Вкупе с почти полным отсутствием каких-либо технических деталей и внятной бизнес-стратегии все это, естественно, звучит как форменный бред сумасшедшего – в то время как от Nintendo сейчас ждут серьезных, весомых шагов в портативном сегменте, уже скрывшемся под тенью наступающей PSP. Посвященный Nintendo DS пресс-релиз крайне скуп, суть его укладывается буквально в несколько предложений: «мы делаем уникальное игровое устройство с двумя трехдюймовыми TFT LCD-дисплеями и гигабитом (128 Мбайт) полупроводниковой памяти, оно навсегда изменит ваши представления о геймплее». Каким образом? «В симуляторе футбола, к примеру, на одном дисплее вы сможете наблюдать общий вид поля, в то время как другой сконцентрируется на конкретных игроках». А... «Ждите премьеры на E3 2004!». Конец пресс-релиза. Ни изображения приставки, ни скриншотов игр, ни списка разработчиков, ни слова о совместимости с другими консолями от Nintendo, ничего. Играющий мир замер в ожидании анонса преемника Game Boy, а Nintendo предлагает всем желающим какой-то маловразумительный футбол на двух экранах, подавая это как величайшую инновацию последнего времени. Разумеется, онлайновая пресса разнесла инициативу компании в пух и прах, над Nintendo DS не потешается разве что ленивый, проект моментально получил прозвище «Virtual Boy 2». Катастрофическую реакцию на столь неудачный анонс постарался смягчить менеджер по связям с общественностью японского отделения Nintendo, Ясухиро Минагава (Yasuhiro Minagawa) – он объявил, что компания ведет работу над новейшим поколением приставок и планирует через некоторое время представить публике «следующие» GBA и GC, но контроль над ситуацией был упущен: в сети множатся потешные картинки GBA с двумя экранами и шутки о засилье косоглазых инопланетян в офисах Nintendo.

На данный момент мы не возьмемся судить о возможном успехе или неуспехе аппарата – надо дождаться E3, оценить использующие новую концепцию игры. Теоретически, на двух экранах можно удачно реализовать проекты самой разной жанровой направленности: достаточно представить RPG, где действие происходит на одном, а статистические данные выведены на другой экран; в гоночных симуляторах или FPS второй экран может служить картой, и так далее. Хотя все эти решения не кажутся нам такими уж революционными, как их пытается выставить Nintendo, оценку принято выносить финальному продукту, а его-то на руках пока ни у кого нет. Следует, впрочем, отметить, что действительно существует опасность повторения ситуации с Virtual Boy, когда сама Nintendo порадует геймеров рядом неплохих проектов со знаменитыми персонажами, раскрывающих все уникальные возможности консоли, а сторонние разработчики в основной своей массе тихонько проигнорируют платформу... Так или иначе, время покажет.



**Возможно, так будет выглядеть следующая консоль Nintendo. Ведь в каждой шутке (эта картинка - фейк!) есть доля правды...**

Судя по информации Famitsu, игры для DS планируется выпускать не на картриджах, а на «тонких носителях данных» (флэш-карты?). Обратная совместимость с играми для Game Boy (GBA?) пока под вопросом. Устройство будет обладать аналогом «колыбельки» для КПК, через которую обычно осуществляется подзарядка. Разработка игр уже началась, Сигеру Миямото принимает в ней участие. Также поддерживать систему будут Konami и (скорее всего) Sega.

**Плюсы:** любопытная концепция одновременной игры на двух экранах (когда-то Nintendo уже реализовала ее в портативных жидкокристаллических Game & Watch)

**Минусы:** попробуйте убедить нас, что Nintendo не делает конкурента собственному GBA

**Кому подойдет:** желающим развить косоглазие. А если серьезно – крайне сложно определить потенциальную аудиторию, не обладая достаточными сведениями о консоли.

## БОЛЬШИЕ БРАТЬЯ

О том, как дела обстоят в домашнем сегменте индустрии, подробно рассказал Костя Говорун в 01(154) номере «СИ». Sony, Microsoft и Nintendo активно заняты разработкой преемниц нынешних «рабочих лошадок» – очевидно, первые результаты этих трудов мы увидим уже в 2005 году, если не раньше. Единственная достойная упоминания новость, связанная с созданием PlayStation 3, – сделанное в конце декабря неофициальное заявление исполнительного вице-президента по разработкам SCEE Фила Харрисона (Phil Harrison). Из него следует, что в следующем поколении PlayStation будут задействованы сенсоры движения и цифровые камеры, похожие на те, что используются в EyeToy. В январском интервью Famitsy г-н Масацука Саэки подтвердил, что в PlayStation 3 будут применены эти технологии: «EyeToy – это шаг от PS2 в сторону PS3. Считайте это намеком».


БИНОТАУН:
ПРИКОЛЬНЫЕ ГОНКИ
ОФИЦИАЛЬНЫЙ BEANO ПРОДУКТ
DODGER
Атмосфера безбашенной гонки
Набор самых невероятных трасс
3
WWW.RUSSOBIT-M.RU

# В ТЫЛУ ВРАГА

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х




**ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ**
master@gameland.ru


**Одним февральским вечером сего года, вышагивая по московским лужам к офису компании «1С», я чувствовал себя крайне неуютно. Немногочисленные тропинки, пролегающие между необъятными лужами, в очередной раз заставляли скорбеть о несовершенстве моего организма. Хотелось воспарить над землей и в спокойной обстановке долететь до конечной точки маршрута. Но из-за пристрастия к здоровому образу жизни и отсутствия средств, позволяющих эффективно улететь, путь пришлось проделать пешком. Прячась от поднимающих стены воды машин и отвоевывая сухие тропы у других пешеходов, я чувствовал себя в тылу врага. И через несколько минут я действительно оказался там.**

*Хромая на правую ногу,*
*По улице серой от дыма*
*Бежала старушка с авоськой*
*За ней гнался танк фашистский.*

Я не был готов к тому, что увидел в офисе «1С». Игра «В тылу врага» стала для меня культурным шоком. Убедившись в невозможности найти в памяти похожие проекты и определить ее жанр, головной мозг обиженно отключился, передав бразды правления своему спинному коллеге. Тот присвоил разработке статус tactical action. Но и этот термин не вполне точно передает суть – игра в изрядных дозах сочетает в себе и тактику, и стратегию, а также ролевые и стратегические элементы. Как все это выглядит, точно описывает подзаголовок. Хотя старушки и фашисты легко могут поменяться местами: смотря за кого мы станем сражаться во время виртуальной Второй мировой войны.

В игре «В тылу врага» лицом к лицу столкнутся три противоборствующие стороны: немецко-фашистские захватчики, советские воины-освободи-

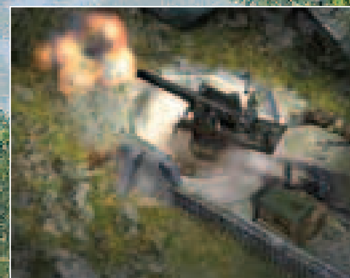
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** tactical action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Best Way
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

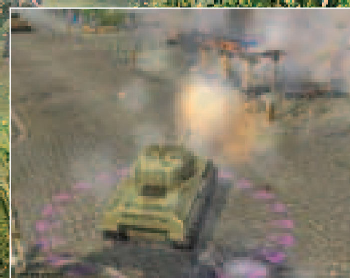
http://games.1c.ru/soldiers/

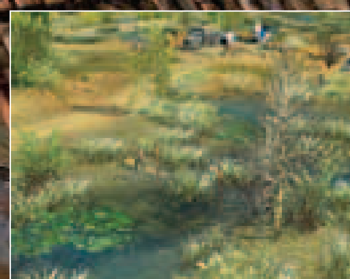




Движок с готовностью демонстрирует свою небывалую мощь не только в батальных сценах. Скриншот не в состоянии передать всего великолепия, но и здесь есть чем полюбоваться.





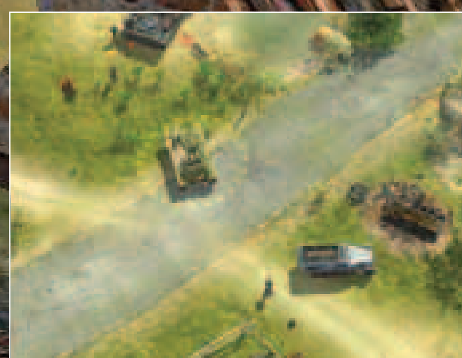




Тут мы уже побывали – дестрой сразу становится любимым делом.



А сюда еще не добрались. Впрочем, идиллическая картина скоро будет нарушена.



Лезть с автоматом на танк – полный безперспективняк. Но забавно.

тели и англоговорящие союзники последних. Кампаний в игре будет четыре – по одной немцам, гражданам страны Советов, англичанам и американцам. В первую очередь меня заинтересовала советская история. В ней небольшому отряду Красной Армии и танку Т-34 предстоит спасти ракетную систему залпового огня «Катюша», которая может оказаться в руках фашистов. Как и все остальные кампании, ее придется проходить несколькими персонажами разом. В зависимости от успешности действий они будут кочевать из миссии в миссию. Бродить по виртуальным просторам будут и немцы. В рамках их кампании нам предстоит пережить приключения легендарного танкиста Михаэля Виттмана. Англичане же станут искать ракету FAU 2, которую незадачливые немцы не успели как следует спрятать. Хотя охрану все же выставили нешуточную – потомкам Шерлока Холмса и Джека Потрошителя придется вспомнить, чему их учили именитые предки. Ну а на долю американцев придется путь на Берлин. Пройти его нужно так, чтобы за всю дорогу ни разу не было мучительно больно. Это непросто, придется обойтись без широкой американской улыбки – ведь улыбаясь, мы всегда делаем свои зубы беззащитными.

*Дома все попадали набок,*
*Война - это вам не игрушка!*
*В подворотне спорили негры:*
*Спасется иль нет старушка?*

Приключения «В тылу врага» будут происходить на полностью интерактивных картах. Поэтому мы сможем оставить свой след буквально на каждом квадратном метре поля боя. Сделать это несложно. Во-первых, уровни отнюдь не огромные. Территориям 40 на 40 километров место не здесь, а в другом проекте «1С» – в стратегии «Вторая мировая». Во-вторых, карты и все объекты смоделированы максимально честно. Это относится как к исторической составляющей, так и к физической модели. Все, что присутствует на уровнях, ведет себя так, как выглядело и вело себя шестьдесят лет

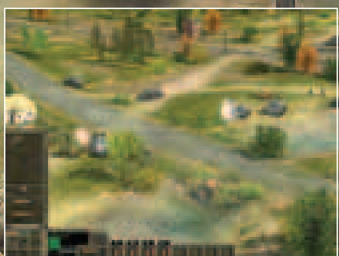
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



## ГРОЗА ВОСТОЧНОГО ФРОНТА ПОГИБ ВО ФРАНЦИИ



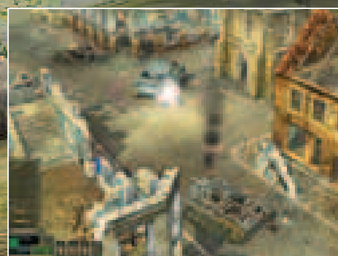
**Михаэль Виттман, за которого нам придется играть в кампании за немцев, считался лучшим танковым асом Германии. Он погиб во Франции в августе 1944 года, когда прикрывал отход своих танков близ деревни Силье и вступил в схватку с пятью «Шерманами». В расположение части он не вернулся и считался пропавшим без вести. Но в 1987 году французские дорожные рабочие обнаружили могилу, в которой оказались останки легендарного танкиста.**



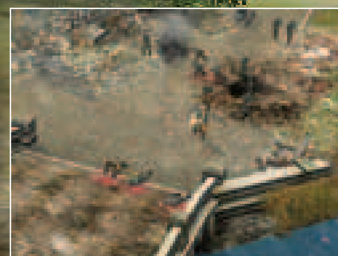
Бои местного значения запросто перерастают в серьезные стычки.



Еще несколько мгновений назад это была легкокрылая машина.



Фугасным снарядом танк не возьмешь, тут нужен бронебойный.



Мосты и возвышенности – самые главные стратегические точки.

назад. Из выхлопных труб транспортеров вырываются облачка дыма, у кружащих по дворам мотоциклов загораются стоп-сигналы, а от тяжелой танковой поступи содрогается земля и облетает листва с деревьев.

Практически все, что есть на карте, можно уничтожить. А уж как это уничтожение будет осуществляться, зависит от множества факторов. Например, выстрел из танковой пушки фугасным снарядом по автомобилю разорвет его на части, а горящее колесо, упавшее на стог сена, запросто устроит пожар. Ну а бронебойный снаряд легко прошьет машинку насквозь, уложив пару пассажиров.

В тылу врага очень много зависит от того, куда именно пришелся выстрел. Залп по лобовой броне немецкого «Тигра» из английских «Матильд» вряд ли повредит железному монстру, зато брошенная на моторный отсек бутылка с зажигательной смесью превратит его в весело полыхающий факел. Экипаж «Тигра» в этом случае выступит в роли свечек. Правда, не медицинских.

Природа ведет себя под стать людям и механизмам. Сухая трава на болоте загорится от одной вовремя брошенной спички, стройная березка склонит свой стан перед разухабистым танком, а залп артиллерийской батарейки разметает все кусты, высаженные вокруг нее.

Не забыли разработчики и про природные явления. Например, молнии могут изменить весь ход ночной операции. Если советский солдат, пробираясь ночью в фашистскую ставку, предусмотрительно выкрутит лампочки из фонарей или просто из вредности их расколотит, то одной вспышки молнии будет достаточно, чтобы его заметили часовые и подняли тревогу. А, подняв такую вещь, бросить ее уже нельзя.

*Но внезапно ей путь тернистый*
*Преградил пулеметчик Фридрих.*
*Увидев такое дело,*
*Моментально попрятались негры.*

Все персонажи «В тылу врага» ведут себя по-разному. Но одинаково разумно. Солдаты противника патрулируют свои районы, реагируя буквально на все. Заметив неприятеля, они правдоподобно пытаются его уничтожить. Напоровшись на сопротивление, вояки хором падают на пузо и стараются замаскироваться. Почувствовав свое превосходство, солдаты медленно окружают свою жертву, оказывая на нее серьезное психологическое и физическое давление. По опыту игры могу судить,



Утро туманное, утро седое; нивы печальные, хламом покрытые… Реализм взлетел на невиданные доселе высоты!



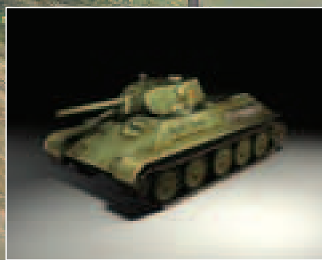
А вот тот же кадр в сильном приближении. Не такая уж и мирная картина вырисовывается. Движку можно петь просто бесконечные дифирамбы!

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

## BEST WAY

**История команды Best Way, которая ведет разработку «В тылу врага» в славном городе Северодонецке, берет свое начало в далеком 1998 году. Для ребят это был первый проект, который в конце 2002-го они принесли в «1С». Достаточно скоро права на издание «В тылу врага» за рубежом были проданы компании Codemasters, которая планировала назвать игру Outfront. Но недавно название было изменено. Теперь «В тылу врага» по-английски звучит как Soldiers: Heroes of World War II. Теперь о ней восторженно трубит вся западная игровая пресса, а мы в очередной раз наполняемся гордостью за наших талантливых ребят.**









Несмотря на невероятную проработанность модели повреждений, иногда даже «лобовой» выстрел из гранатомета может уничтожить тяжелый танк.



Наглядная демонстрация разрушительной мощи тяжелых танков. Позади остается только горстка толченых кирпичей.

что последнее наиболее действенно. Очень неплохо у компьютерных воинов получается устраивать засады. На одном из уровней «В тылу врага», куда мне посчастливилось попасть, отряд моих английских «мистеров Питкиных» был буквально выкошен немецким снайпером. После нескольких безуспешных попыток выяснить, где же прячется негодяй, он был обнаружен за валуном и из моей природной глумливости зарезан ножом. Но, как выяснилось в дальнейшем, лучшим средством против снайперов являются автоматчики. Обычно на одного снайпера уходит два-три стрелка.

*Фридрих снял пулемет рычагастый,*
*Золотые зубы оскалил*
*И прицелился пьяным глазом*
*В морщинистый лобик желтый.*

Вообще, руководить действиями своих подчиненных мы сможем двумя способами: в прямом и тактическом режимах. В первом случае мы можем непосредственно управлять поведением бойца – приказывать ему куда бежать, в кого стрелять и где прятаться. При этом с нашей помощью он может захватить абсолютно любое транспортное средство, которое присутствует «В тылу врага». После уничтожения экипажа вражеского танка наш отряд может загрузиться в него и продолжить маршрут уже в комфортной консервной банке на гусеницах. Ну а когда надоест кататься, можно снять с танка пулемет, вручить его лучшему стрелку и дальше топать пешком. Если же солдаты предпочитают иную технику, то всегда есть возможность отправить их на ее поиски.

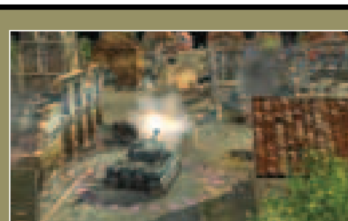
Самостоятельно бойцы действуют в тактическом режиме. Достаточно лишь указать им направление движения, как в любой RTS, и объяснить, чего от них ждут: отчаянной храбрости или маниакальной осторожности. После этого они уже будут думать своими компьютерными мозгами. Как я смог убедиться, получается это у них очень неплохо. Иногда только их действия спасали мой отряд от неминуемого уничтожения. Но всю славу я, разумеется, забирал себе.

В очередной раз выбравшись из окружения вместе со своими бойцами, я понял, что во «В тылу врага» можно жить и получать от этого огромное удовольствие. Удовольствие от того, что вокруг тебя все настоящее. Будьте уверены, реальность после знакомства с этой игрой покажется просто игрушечной. Скорее бы! ■



## РАЗРУШЕНИЕ – САМОЕ ГЛАВНОЕ НАСЛАЖДЕНИЕ

**Уничтожение объектов, присутствующих на картах «В тылу врага», происходит максимально натурально. Причиной этому является уникальная модель повреждений, которая заставляет объекты разрушаться по частям. Относится это как к зданиям, так и к техническим средствам, разваливающимся в зависимости от того, куда и из чего в них попали. При этом за всю игру вам вряд ли встретятся два одинаково разрушенных домика или взорванных танка.**



# Лендлиз




2 октября 1941 года в порт Мурманска прибыл один из первых британских конвоев с техникой и радиооборудованием. В это время немецкие войска уже полностью отрезали Ленинград от снабжения. Командование спешно начало перебрасывать людей и технику на прорыв блокады, в то время как в портах не хватало даже ремонтного персонала.

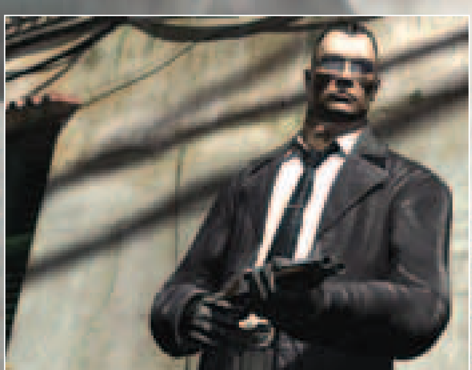
Английские моряки с поврежденных судов объединялись в диверсионные группы, которые действовали в немецком и финском тылу до прорыва блокады...

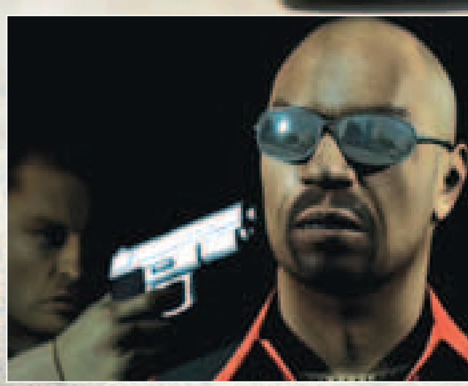


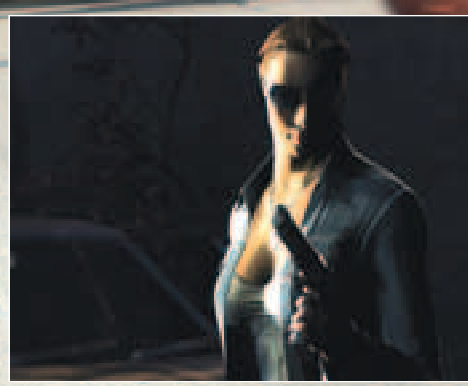
# DRIV3R

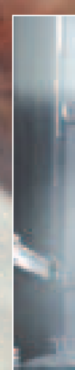
**ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?**









■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** action/racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Reflections ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 26 марта 2004 года

http://www.atari.com/driv3r/

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



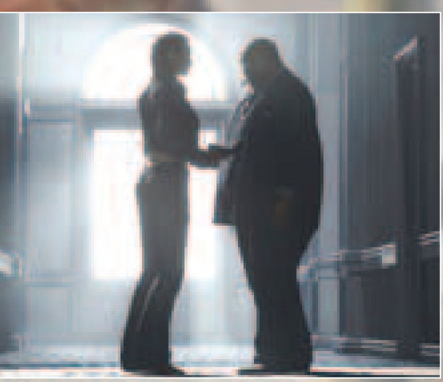
**ОЛЕГ КОРОВИН**
korovin@gameland.ru

**Не спрашивайте – не знаем! Нет! Мы действительно понятия не имеем, на кой Atari потребовалось менять название Driver 3 на невразумительное Driv3r. Тщимся понять, но разум отказывает. Надеемся, что маркетологи в Atari соображают лучше и могут хотя бы друг другу доходчиво объяснить, почему новое название будет способствовать росту продаж. А может, это часть всемирного заговора? А что, очень может быть, ведь враг никогда не дремлет…**

**В то время как космические корабли бороздят просторы Большого театра, а каждый тысячный житель Земли играет в GTA, в умах революционно настроенной интеллигенции зреет крамольная мысль: достал уже этот ваш GTA. Решением проблем интеллигенции и ей сочувствующих классовых меньшинств должен стать Driv3r, который как раз может оказаться тем доступным массам проектом, который наглядно продемонстрирует, что большие виртуальные города можно создавать не только ради поисков призрачной свободы там, где ее никогда не было. Иногда бывает неплохо просто погоняться за мафиози, пошугать непуганых бабулек, разбить десяток-другой тачек и после этого со спокойной душой отправиться спать.**

## НЕ ТОРМОЗИ

У нашего старого знакомого копа Таннера (Tanner) в очередной раз неприятности. Опять он внедрился в какую-то банду и в очередной раз оказался на грани очередного провала (вообще, к третьей части мог бы научиться работать и получше). Проблема в том, что некоему таинственному покупателю приспичило разжиться на 40 дорогущих тачек, которые должны быть угнаны и доставлены ему в кратчайший срок. Хотя нет, проблема на самом деле не в этом. Проблема в том, что неудачнику Таннеру (нет, он конечно, крут, но с везением у него действительно туго) явился во сне ангел и велел остановить сделку, даже если ради этого придется похоронить в руинах несколько городов. И вот наш коп в меру своих скромных возможностей пытается провернуть это нехитрое дельце.

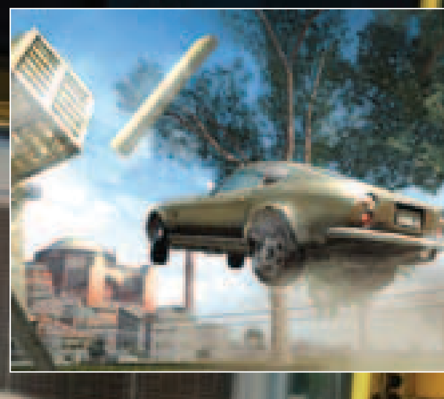


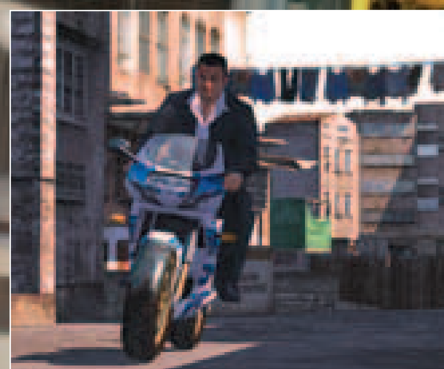
Но если там, где нужно соображать, проявлять актерское мастерство или просто вести себя как добропорядочный мафиози, Таннер иногда совершает ошибки, то когда дело доходит до проявления качеств мистера стальные нервы, он всегда на высоте. Подпольная кличка Таннера – Драйвер. Как ни странно, это не потому, что он по ночам пописывает «дрова» для софтверных гигантов, а потому, что водит хорошо. Настолько хорошо, что разработчики готовы доверить ему аж 70 транспортных средств, каждое из которых он имеет полное моральное право угробить. Потому что это ведь только чайники попадают в аварии. Профи же просто сознательно идут на риск, когда ситуация того требует. Если в результате кто-то сломает себе шею, всегда можно все списать на фатум. Так вот, Таннер сможет оказаться за рулем не только банальных легковушек, но и будет гонять на мотоциклах, гигантских трейлерах, автобусах и даже катерах. Когда речь идет об игре со столь продвинутой физической моделью, как в Driv3r, добавление новых средств передвижения означает существенные новшества в геймплее. Даже в Vice City езда на мотоцикле была куда более захватывающим и рискованным предприятием, чем вождение легкового автомобиля. А представьте, что будет, когда вы окажетесь в кабине тягача, на котором тоже придется гнать что есть духу!..

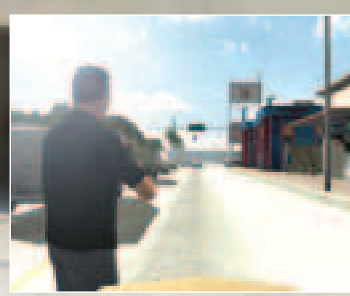
## БЕЗ РУЛЯ – КАК ГОЛЫЙ

Большую часть игрового времени нам предстоит провести именно в погонях. Никакого праздного шатания по городу, как это принято в GTA или True Crime. Здесь все предельно ясно: получил задание, помотался по окрестностям, выполнил квоту по авариям, убил положенное количество плохих парней, добрался до пункта назначения, а там тебя уже встречает видеоролик, лихой поворот сюжета и очередное задание. В наследство от Driver 2 игре досталась возможность проходить часть уровней на своих двоих. Типичная ситуация: Таннер гонится за кем-нибудь, как вдруг дорогу ему преграждают мафиозные «броневички», из которых вываливает толпа недружелюбно настроенных отбросов общества. Таннер по-ковбойски лихо выскакивает из седла, достает пушку, собирается стрелять, потом вдруг понимает, что очень хочет дожить











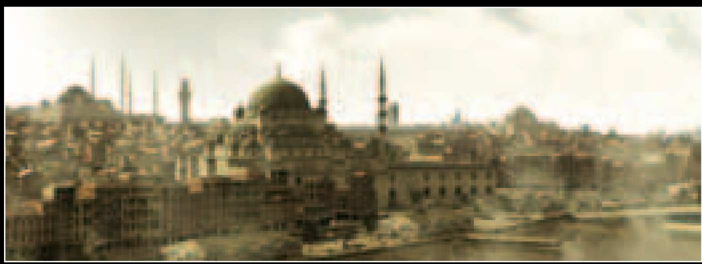
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Сказать, что машины повреждаются, значит не сказать ничего. При должном усердии они просто разваливаются на куски…



Европейские города с их неповторимой архитектурой и обилием исторических памятников просто созданы для того, чтобы быть воплощенными в играх.







хотя бы лет до 50, хватается за голову и с истошными криками начинает ломиться к одному из вражеских автомобилей. Успешно его угоняет и продолжает столь грубо прерванную погоню.

Будут перестрелки и внутри зданий. При этом, чтобы избежать проблем с камерой, разработчики решили использовать в помещениях вид от первого лица. Правда, очевидцы, пощупавшие рабочую версию игры, утверждают, что ничего выдающегося в перестрелках нет. В лучшем случае, действие тянет на «недурственно». Обидно, если Driv3r будет страдать синдромом The Getaway, когда пешеходные миссии приходится терпеть лишь ради того, чтобы насладиться погонями. Однако это очень даже не исключено, ведь Reflections никогда толком не занималась традиционными action-проектами, зато набила руку в автомобильных. Остается утешать себя тем, что в финальной версии многое может быть улучшено и что две трети игры мы все-таки проведем за рулем.

### ЛОМАТЬ, КРУШИТЬ И РВАТЬ НА ЧАСТИ

Основной режим игры, естественно, сюжетный. Таннеру предстоит искать счастья и мафиозных боссов в Майами, Ницце и Стамбуле. Нас ждет более 30 миссий, выполнение которых гарантирует, что плохие парни будут наказаны, а все жители Земли будут жить долго и счастливо и умрут в один день... Take a Ride – это обязательный для проектов типа Driv3r режим, позволяющий просто кататься по окрестностям, наслаждаться видами, а





## РЕДКИЙ ЗВЕРЬ – МОТОЦИКЛ

**Мотоциклы крайне редко появляются в играх типа Driv3r (наверное, поэтому они и называются автомобильным action'ами). В Vice City возможность оседлать двухколесного стального зверя вызвала настоящую бурю восторга. Видимо, нечто подобное произойдет и с Driv3r. Ведь, учитывая специфику сериала, мы имеем полное право ждать сцен, приближающихся по уровню зрелищности к эпизоду на шоссе из второй «Матрицы».**




РАСКРОЙ ЗАГОВОР! УЗНАЙ ПРАВДУ!
BEYOND
GOOD & EVIL
За гранью добра и зла
UBISOFT
Бука

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



## ПРОСТАЯ АРИФМЕТИКА... В ИГРЕ НАС ЖДЕТ:

- 70+ транспортных средств, которыми сможет управлять главный герой
- 8 видов оружия: пистолеты, автоматы, пулеметы, гранатометы, далее – везде
- 30+ сюжетных миссий
- 30+ видеороликов
- 12 лицензированных композиций для саундтрека
- 3 роскошных города, которые ждет нашествие горе-водителей-экстремалов
- 156,14 миль – общая протяженность дорог в игре
- 35768 зданий и один маленький общественный туалет, который зданием можно и не считать









## ЗВЕЗДЫ ГОВОРЯТ

**О высокобюджетности и высокоприоритетности Driv3r для его создателей говорит, например, тот факт, что для озвучки игры было приглашено немало личностей, известных как в Голливуде, так и за его пределами. Главного героя озвучивает Майкл Мэдсен («Убить Билла»), который до Driv3r успел поработать над GTA III и True Crime: Streets of L.A. Винг Реймс («Криминальное чтиво», «Миссия невыполнима») станет голосом напарника Таннера. Злодеем Джерико займется обаяшка Микки Рурк («9 1/2 недель», «Харлей Дэвидсон и ковбой Мальборо»).**

потом садиться в режиссерское кресло, брать в руки мегафон и ваять такие повторы, чтобы создателям «Скорости» стало стыдно. Последний режим носит название Driving Games. Он целиком и полностью посвящен мини-играм, за которыми крутые копы-драйверы проводят свой досуг.

В Driv3r используется физическая модель из Stuntman'а, которым Reflections в свое время напугала общественность. Тем не менее, все, что касается физики, в этой игре было выполнено на самом высоком уровне. А в Driv3r все будет еще круче. Разрушаемость автомобилей, которой мы восхищались еще в первой части сериала, достигла своего апогея. Безопасное вождение в таких условиях становится непозволительным сумасбродством. Ведь когда красивейшие машины превращаются в искореженные колымаги так стремительно и так убедительно, не воспользоваться этим просто нельзя. На улицах городов нас ждут многие тысячи магазинчиков со стеклянными витринами, тележек с хот-догами, миленьких деревянных заборчиков, урн и тому подобных прелестей, которые можно разбить, сломать, раздолбать или разнести на куски – по обстоятельствам. Основной платформой, под возможности которой затачивается Driv3r, по традиции является PS2. Хотя, глядя на скриншоты, поверить в это не так-то просто. Пусть Rockstar, поленившейся сделать новый движок для Vice City, будет стыдно при виде этих красот. Урбанистические пейзажи Driv3r чудо как хороши, местами просто роскошны. Разработчики больше всего гордятся созданной ими технологией освещения: один и тот же город на рассвете, днем или перед заходом солнца выглядит совершенно по-разному. А вот ночных миссий, судя по всему, не будет, равно как и плавной смены времени суток. И все же Driv3r очень красив. Если судить по скриншотам, с игрой пока не сравнится ни один собрат по жанру на PS2.

Для Reflections Driv3r – проект эпохальный. Разработчики очень рассчитывают на его успех, потому что это, хоть и запоздалый, но дебют сериала на современных консолях. Сделаем вид, что не слишком удачного Stuntman'а не было и что до сих пор ребята из Reflections нас не разочаровывали.

P.S. Что бы ни случилось, ни при каких обстоятельствах не пытайтесь произнести название Driv3r так, как оно пишется. Мы вас предупредили. ■



Если такие разрушения не заскриптованы, нас ждет настоящая феерия.



Видимо, далек еще день, когда машины копов будут выглядеть красиво…



Подобное зрелище перестанет удивлять уже в первые 5 минут игры.

# Как заказать логотип, картинку или мелодию

**1.** Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

**2.** Отправьте SMS-сообщение на номер:
**000700** - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)
**8181** - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")
**8181** - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

**3.** Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

**Список городов для "Билайн":** Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

**СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ**

**Nokia:** 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

**Samsung:** N600/620, T100, A400

**СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК**

**Nokia:** 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.

**Samsung:** C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

**СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ**

**Nokia:** 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i

**Samsung:** A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.



Powered by smxit

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

| Код мелодии | Название мелодии | Исполнитель | Код мелодии | Название мелодии | Исполнитель |
|---|---|---|---|---|---|
| SI 31597 | Bring Me To Life | Evanescence | SI 60099 | Jenny From The Block | Jennifer Lopez |
| SI 8487 | Brown Eyed Girl | Van Morrison | SI 60170 | Lady Marmalade | Christina Aguilera |
| SI 60197 | Calling | Geri Halliwell | SI 60147 | Мое сердце | Сплин |
| SI 60127 | Ex-Girlfriend | No Doubt | SI 60081 | Who Let The Dogs Out | Baha Men |
| SI 60145 | Филини | Сплин | SI 75049 | People Are Strange | The Doors |
| SI 75064 | Whenever, Wherever | Shakira | SI 60191 | Pink Panther Theme | Henry Mancini |
| SI 60122 | Fraggle Rock | The Muppets | SI 31953 | Под испанским небом | Ariana |
| SI 60087 | Go Let It Out | Oasis | SI 60143 | Полковник | Би-2 |
| SI 60203 | Head Over Feet | Alanis Morissette | SI 60148 | Попытка №5 | ВиаГра |
| SI 60139 | Hey Baby | No Doubt | SI 60144 | Серебро | Би-2 |
| SI 60098 | I Am Mine | Pearl Jam | SI 60128 | She's The One | Robbie Williams |
| SI 60204 | Ironic | Alanis Morissette | SI 60166 | Strangers in the night | Frank Sinatra |

| Логотип | Код логотипа | Логотип | Код логотипа | Логотип | Код логотипа |
|---|---|---|---|---|---|
| | SI 77000 | | SI 77022 | | SI 77044 |
| | SI 77001 | | SI 77023 | | SI 77046 |
| | SI 77002 | | SI 77024 | | SI 77047 |
| | SI 77003 | | SI 77025 | | SI 77048 |
| | SI 77004 | | SI 77026 | | SI 77049 |
| | SI 77005 | | SI 77027 | | SI 77050 |
| | SI 77006 | | SI 77028 | | SI 77051 |
| | SI 77007 | | SI 77029 | | SI 77052 |
| | SI 77008 | | SI 77030 | | SI 77053 |
| | SI 77009 | | SI 77031 | | SI 77054 |
| | SI 77010 | | SI 77032 | | SI 77057 |
| | SI 77011 | | SI 77033 | | SI 77058 |
| | SI 77012 | | SI 77034 | | SI 77059 |
| | SI 77013 | | SI 77035 | | SI 77060 |
| | SI 77014 | | SI 77036 | | SI 77075 |
| | SI 77015 | | SI 77037 | | SI 77076 |
| | SI 77017 | | SI 77038 | | SI 77077 |
| | SI 77018 | | SI 77042 | | SI 77078 |
| | SI 77020 | | SI 77043 | | SI 77093 |
| | SI 77021 | | SI 77088 | | SI 77094 |
| | SI 74048 | | SI 77089 | | SI 77095 |
| | SI 77086 | | SI 77091 | | SI 77096 |
| | SI 77087 | | SI 77092 | NEW | SI 77084 |
| NEW | SI 77079 | NEW | SI 40061 | NEW | SI 77083 |
| NEW | SI 77080 | NEW | SI 77081 | | |
| NEW | SI 40058 | NEW | SI 77082 | | |

## Картинки

| | | | |
|---|---|---|---|
| SI 76000 | SI 76023 | SI 76044 | SI 76067 |
| SI 76001 | SI 76024 | SI 76045 | SI 76068 |
| SI 76002 | SI 76025 | SI 76046 | SI 76069 |
| SI 76003 | SI 76026 | SI 76047 | SI 76070 |
| SI 76004 | SI 76027 | SI 76048 | SI 76071 |
| SI 76072 | SI 76028 | SI 76049 | SI 76073 |
| SI 76006 | SI 76029 | SI 76050 | SI 76074 |
| SI 76007 | SI 76030 | SI 76051 | SI 76075 |
| SI 76008 | SI 76031 | SI 76052 | SI 76076 |
| SI 76009 | SI 76032 | SI 76053 | SI 76077 |
| SI 76010 | SI 76033 | SI 76016 | SI 76078 |
| SI 76011 | SI 76034 | SI 76056 | SI 76079 |
| SI 76012 | SI 76035 | SI 76057 | SI 76080 |
| SI 76013 | SI 76036 | SI 76058 | SI 76081 |
| SI 76014 | SI 76037 | SI 76059 | SI 76082 |
| SI 76015 | SI 76038 | SI 76060 | SI 76083 |
| SI 76017 | SI 76039 | SI 76061 | SI 76084 |
| SI 76018 | SI 76040 | SI 76062 | SI 76085 |
| SI 76019 | SI 76041 | SI 76063 | SI 76086 |
| SI 76020 | SI 76042 | SI 76064 | SI 76087 |
| SI 76021 | SI 76043 | SI 76065 | SI 76066 |
| NEW SI 76096 | NEW SI 76091 | NEW SI 76099 | NEW SI 76101 |
| NEW SI 76097 | NEW SI 76098 | NEW SI 76100 | NEW SI 76102 |
| NEW SI 76103 | NEW SI 76104 | | |

**ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ**

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Tactical/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** «МиСТ ленд-ЮГ» ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2004

http://www.polgame.com



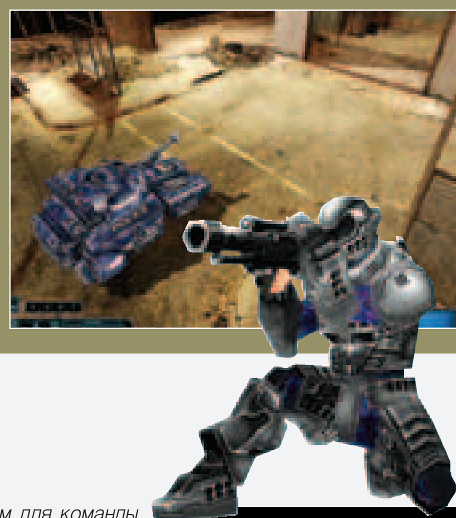
Местная мафия подобралась к полицейскому участку вплотную, и уже на выходе вас ждет первый бой. Расправиться с врагами помогут законопослушные NPC.



У персонажа есть семь навыков, растущих вместе с истреблением врагов. Также очки опыта даются за выполнение квестов и взлом роботов (для хакера).







# ВЛАСТЬ ЗАКОНА

**РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**
polosatiy@gameland.ru

**Не каждый российский разработчик может похвастаться независимостью и проектами, которые геймеры действительно ждут. Чаще мы имеем дело с играми-однодневками, вызывающими негативные эмоции уже через полчаса после запуска. С компанией «МиСТ ленд-ЮГ» ситуация абсолютно противоположная. Ее «Код доступа: РАЙ» собрал огромную армию поклонников, и теперь все с нетерпением ожидают второй серии под названием «Власть Закона». Об игре, выход которой запланирован на март, расскажет лидер и идеолог проекта Виталий Шутов.**

**Виталий Шутов**: *«Власть Закона» – тактическая стратегия с элементами PRG в стиле киберпанк. Составляющая RPG – уже опробованная система, которую мы применяли и раньше, но теперь она содержит нововведения, например систему званий персонажа. А также рост (снижение) уровня доверия со стороны друзей или врагов. Вселенные «Власти Закона» и «Код доступа: РАЙ» (далее «КДР») параллельны, и в них действуют общие законы. Какие-то персонажи даже покажутся знакомыми. Не исключено, что происходящее во «Власти Закона» поможет понять некоторые события, случившиеся в «КДР». Почему в новой игре ведущая роль отведена героине, спросите вы? Дело в том, что представитель мужского пола уже задействован в наших проектах, а женщина появляется впервые. Это другой характер, другая судьба. К тому же есть еще один интересный факт. Как оказалось, среди активных игроков в «КДР» весьма много представительниц прекрасного пола, это своеобразный реверанс в их сторону.*

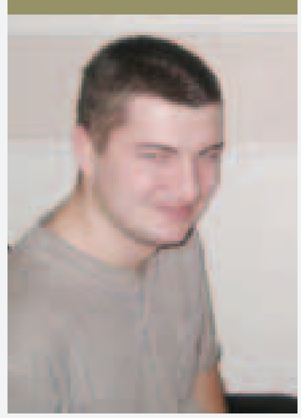
**«СИ»: Какая техника будет доступна? Будут ли это боевые единицы или мирные перевозчики?**

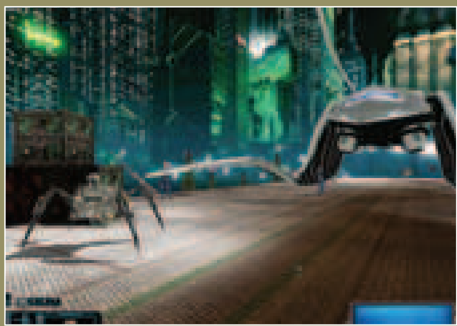
**ВШ**: *Одна из «фишек» игры – транспорт. В «КДР» уровни были весьма небольшими, да и зачастую на своих двоих персонаж пробегал значительно дальше, чем проезжала машина. Поэтому необходимость в транспортных средствах была сомнительна. Во «Власти Закона» все наоборот. Даже самая невзрачная машина является ценным приобретением для команды. Уровни стали большими. Бесполезный на первый взгляд простенький спорткар может оказаться тем самым ключом к победе, без которого штурм оборонительных сооружений противника может затянуться на долгие часы. Что уж говорить о танках! Полицейский броневик, возможно, и не блещет вооружением, зато выдерживает долгий обстрел и его броня послужит неплохим укрытием для команды, пробирающейся к входу в нужное здание. Ракетная установка обладает огромной разрушительной мощью, но очень уязвима. Одна вражеская граната вполне может отправить к праотцам как саму установку, так и всех близстоящих, за счет детонации боеприпасов. К тому же во многих миссиях изначально будут доступны для контроля находящиеся в зоне полицейские роботы: как простые наблюдатели, так и боевые машины смерти. Всего в игре будет порядка 15 видов техники и столько же роботов.*

**«СИ»: Откуда появилась знаменитая крыса-робот, подмигивающая читателям со страниц журналов на манер терминатора? Какая роль отводится ей в игре и что за ве-**

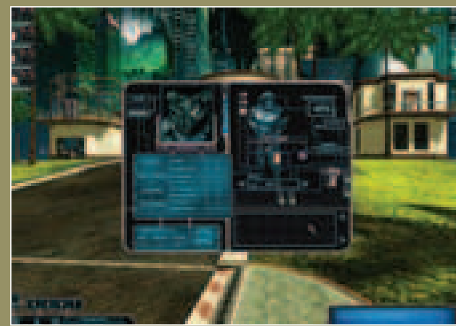
**ЛИДЕР «МИСТ ЛЕНД-ЮГ» – ВИТАЛИЙ ШУТОВ**

**Виталий родился в 1979 году, большую часть жизни прожил за Полярным кругом. В 1996 поступил в Московский институт Электронной Техники и в 2001 окончил учебу. В том же 1996 образовался «МиСТ ленд», ставший для Виталия делом жизни.**









**щество находится в шприце на кончике ее хвоста? Будут ли еще во «Власти Закона» подобные существа?**

**ВШ**: *Крысы – одни из самых умных животных. Именно над ними в первую очередь проводятся эксперименты, в том числе и в набравшей в последнее время обороты биокибернетике. Фактически крысы стали символами киберпанка. Какое еще животное сможет выжить среди металла и пластика, в «нео новосфере» окружающего мира. Уже сейчас люди активно пытаются из крыс сделать киборгов начального уровня для военных целей (американцы очень активно рекламируют эту кампанию), и это привело к идее марсианского зообатальона. Фактически это не такая уж фантастика. Генетически модифицированные животные с кибернетическими имплантатами, умеющие мыслить по-человечески. Думаю, первые эксперименты в этой области мы сможем лицезреть уже в ближайшее время и в реальной жизни. Теперь об игре. Никаких других живых существ во «Власти Закона» не будет. Наша крыса – не существо из ниоткуда. Любой герой имеет предысторию, так что в специальном профайле вы сможете прочитать про само животное и про историю марсианского зообатальона. А на хвосте у нее яд для самоуничтожения.*

**«СИ»: Какова фабула игры?**

**ВШ**: *Главная героиня – Кэти. Выпускница полицейской академии, отличница, спортсменка и просто красивая девушка. Пока она еще живет в идеальном черно-белом мире. И хочет сделать так, чтобы всем было хорошо. Как сложится ее судьба, покажет сюжет игры. Быть может, уничтожив очередную империю зла, она так и останется наивным ребенком, верящим в добро и справедливость, а может, станет последователем теории, что добро – добром, но всех счастливыми не сделаешь, так что лучше заботиться о себе. Кто знает... Во «Власти Закона» две концовки: хорошая и... очень хорошая. В целом, игра проходится огромным числом способов. Весь мир построен из разноцветных кубиков. В зависимости от действий игрока они складываются по-разному, образуя каждый раз абсолютно новые рисунки мозаики под названием сюжет. Мы учли прошлые ошибки, и отныне невозможна ситуация, когда игрок в одиночестве остается на улице, не зная, что ему делать. В любой момент будет понятно, что происходит и куда идти. Но все дальнейшие события будут меняться в зависимости от действий игрока.*

**«СИ»: Тактические действия стали более боевыми, по сравнению с «КДР». Под какой жанр попадает «Власть Закона»?**

**ВШ**: *В первую очередь это все же тактика. Мы учли опыт «КДР». Там было больше «брожения» по миру. Во «Власти Закона» каждая миссия – это бой. Концепция уровней продумывалась с точки зрения военных действий, а уж потом добавлялись различные квесты и элементы антуража.*

**«СИ»: Какой в игре будет музыка? Не просто так же вы заявляете, что «Власть закона» – это «лучший в России звук»?**

**ВШ**: *Мы создаем звуковую дорожку, которая больше всего подходит проекту. Личные пристрастия, конечно, имеют значение, но все же главное – антураж. Я всегда уделял звуку много внимания. Ведь это львиная доля атмосферы. Графика без должного музыкального сопровождения – пустая картинка. В данном случае нам приходится соревноваться самим с собой, а конкретно – с великолепным звуком, который был в предыдущем проекте. Теперь к новой игре будут прислушиваться более чем критично. Так что особого выбора нет, мы стараемся повысить уровень, хотя вначале казалось, что это уже невозможно. «Власть Закона» поднимет планку качества на новую высоту, которая будет преодолена разве что нашим следующим проектом «АЛЬФА Антитеррор».*

**«СИ»: Чем нас порадует AI в игре?**

**ВШ**: *Во «Власти Закона» по сравнению с «КДР» сильно изменена сама концепция боя. Больше не будет стычек «на пятачке», когда противники стоят в пяти метрах друг от друга и промахиваются несколько ходов подряд. Отныне важную роль играют укрытия. Уровень, несмотря на огромные размеры, отлично простреливается снайперами, занявшими выгодные позиции. AI, помимо стандартной способности прятаться, теперь ходит в атаку группами, умеет «выкуривать» противника из укрытий и засад. Враги в процессе игры будут меняться. Изначально это просто толпы бестолковых бунтовщиков. Они стреляют во все, что движется, и хаотично носятся по сектору. Однако вы сразу же ощутите, когда в дело вступит более серьезная сила. И почувствуете, каково быть зажатым штурмовой группой в углу и не иметь возможности даже высунуться, так как занявший под прикрытием позицию вражеский снайпер сажает при первой возможности пулю в лоб.*

**«СИ»: Расскажите про структуру игры?**

**ВШ**: *Изначально наша база – полицейское управление. Здесь мы берем персонажей, оружие, можем хранить принесенные с предыдущего уровня вещи. И получаем основные директивы, после чего отбываем на задание. Миссия может охватывать несколько карт, на которых мы общаемся с людьми и не только. Мы можем получить дополнительные поручения и исполнять основной приказ различными способами. Если на уровне есть противники, включается пошаговый режим. Когда на уровне враждебных сил нет – наступает черед бесконечных ходов. Это удобней классического real-time тем, что не надо долго ждать, когда персонаж дойдет из одного края уровня в другой, простой двойной клик мгновенно перемещает его в нужную точку. По выполнении основного приказа мы можем вернуться на базу для получения новой порции заданий.*

**«СИ»: Насколько будет функционален и удобен вид от первого лица, появившийся во «Власти закона»? Где он будет применяться?**

**ВШ**: *Это очень атмосферно. Можно на своей шкуре прочувствовать, что значит стоять под лапами «Бога Войны». Возможность оглядеться по сторонам, оценить, что видит персонаж, в кого может выстрелить – еще одна немаловажная причина, побудившая реализовать подобную фишку. Ну и, наконец, это просто красиво. Те, кто живет игрой, духом другого мира, смогут задрать голову и посмотреть, как же выглядит Небесный город.* ■

## О «МИСТ ЛЕНД»

**Компания образовалась в 1996 году усилиями двух людей: художника Виталия Шутова и программиста Александра Сорокина. В 1997 родилась идея первого проекта, RTS BESTiARY, однако печально известный августовский кризис зарубил начинание на корню. Команда отошла на некоторое время от игрового бизнеса и зарабатывала деньги в других сферах. В 1999 был найден иностранный источник финансирования для «Истории войн: Наполеон». Игра была сделана всего за полгода, однако так и не вышла за границей. На территории России издателем выступала компания «Бука», с которой впоследствии был подписан контракт на выпуск «Код доступа: РАЙ». В октябре 2002 состоялся релиз «КДР», и проект стал культовым, получив сразу несколько наград «Российская игра года» от различных изданий и интернет-ресурсов.**



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ РАЗРАБОТЧИК: «Акелла» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

http://www.akella.com/dev-pt-ru.shtml

# «МОРСКОЙ ОХОТНИК» (PT-BOATS: KNIGHTS OF THE SEA)

**ОЛЕГ КОРОВИН**
korovin@gameland.ru

**В мире симуляторов все спокойно. Тишь и благодать – как на кладбище. Но это только пока кто-нибудь из разработчиков не объявит, что на подходе очередной хит. При этом за последние пару лет мы привыкли, что такие анонсы приходят исключительно от российских команд. На сей раз новости поступают из стана «Акеллы», которую до сих пор в дебри хардкорного реализма еще не заносило. Но надо же когда-то начинать...**

## РЕАЛИЗМ ЗА БОРТОМ!

Время действия игры – Вторая мировая. Скажете, банально? Банально, это когда вам предлагают управлять самолетом или танком. А «Морской охотник» – игра про... морских охотников, как ни странно. Вернее, про «москитный» флот, в который входил и корабль с таким названием. Почему москитный? Потому что флот этот состоял из легких торпедных катеров, широко применявшихся во время войны. Сам по себе каждый такой катер не представлял реальной угрозы для противника. Поэтому действовали они большими группами и, обладая высокой скоростью, маневренностью и неплохим вооружением, могли топить даже большие корабли. Нам предстоит освоить все премудрости управления такими судами. А премудростей много, ведь в первую очередь разработчики делают ставку на реализм и историческую достоверность (иначе какой же это был бы симулятор).

Катер – посудина маленькая, но управлять им едва ли проще, чем самолетом. Несмотря на размеры судна, экипаж его состоит не из одного только из капитана. Мы в любой момент можем переключиться на любого члена команды. Из капитанской рубки мы управляем кораблем, изучаем обстановку визуально и по приборам, пускаем торпеды. Сев за любое из орудий на палубе (пулемет, пушку, зенитку), мы не теряем управление катером и по-прежнему можем рулить и изменять скорость движения. Ну, и стрелять между делом тоже.

На стороне противников – такие же катера, как наш, а также самолеты, эсминцы, подводные лодки и другая техника. И к каждому из них нужен свой подход. Если маленькие суда можно просто расстрелять из пулемета, то с бронированными гигантами такой фокус не пройдет. Тут нужны либо торпеды, либо мозги. Последние даже ценнее. Например, мы можем вывести из строя дальномеры на

### ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПРЕМУДРОСТЕЙ

**Чтобы успешно вести бой, о противнике нужно знать как можно больше. Желательно – все. Где у корабля двигатели, повредив которые можно его обездвижить, где торпедный отсек, какие приборы стоят в капитанской рубке – все это крайне важно. Поэтому в игре будет подробнейшая энциклопедия, где найдется не только детальное описание всего и вся, но и исторические документы и чертежи. Возможно, в игру добавят специальный обучающий интерактивный режим, позволяющий проводить полевые испытания оружия и техники: например, посмотреть, как тот или иной тип обшивки корпуса реагирует на попадание торпеды или снаряда.**

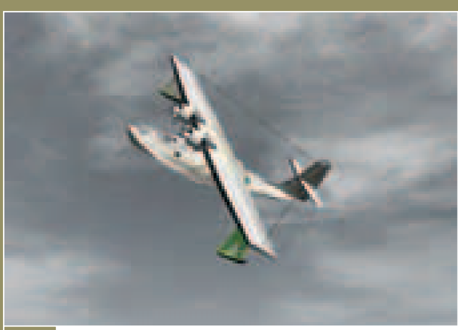
### ТОЧНОСТЬ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

**КТО ТУТ ГЛАВНЫЙ ПО ДОСТОВЕРНОСТИ?**

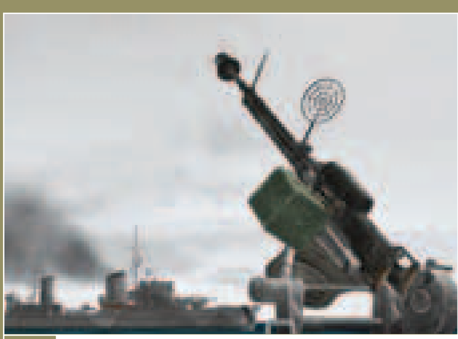
**Хотя познания разработчиков в области истории Второй мировой могут повергнуть неспециалиста в легкий шок, специально для работы над проектом был приглашен исторический консультант – Борис Юлин. Нам он знаком по участию в работе над «Блицкригом». Однако на самом деле его специализация – флот, так что для «Акеллы» он просто бесценен. Можете быть уверены:**



**все – от внешнего вида кораблей до формы матросов будет соответствовать историческим реалиям.**



Самолеты – не главные наши враги, но к атакам с воздуха нужно быть готовым всегда.



При ближайшем рассмотрении 3D-модели видны самые мелкие детали орудия.



Фирменная «шейдерная» вода из «Корсаров II» в «Морском охотнике» смотрится лучше, чем когда-либо. Вот и эти двое матросов, похоже, замерли в изумлении, хотя пора бы уже начать стрелять.

большом судне, и его орудия уже не смогут вести прицельный огонь. Чтобы обезвредить пушку, не обязательно ее уничтожать. Достаточно просто убить матроса-артиллериста. Если разрушить радиоантенну, противник не сможет позвать на помощь. В этот момент как раз имеет смысл воспользоваться собственным радио и вызвать подкрепление: флот и авиация к нашим услугам. Разработчики стремятся, чтобы у игрока не создавалось впечатление, что только от него зависит исход всей кампании. Вокруг практически всегда идут ожесточенные бои, и нам нередко придется участвовать в крупномасштабных операциях, где у каждого подразделения свои цели и приоритеты. Тем не менее, по ходу сражения мы можем корректировать действия союзников, ставя перед ними новые задачи.

### КАК ПЕРЕПЛЮНУТЬ «КОРСАРОВ»

«Морской охотник» создается на модифицированном движке вторых «Корсаров». Первое, что подверглось в нем доработке, – это море. В игре появились так называемые активные волны: те, что создаются винтами кораблей. В общем и целом водная гладь стала намного красивее, и море теперь кажется еще более «живым». Разработчики также обещают донельзя реалистичные брызги и всплески от взрывов. Небо в «Морском охотнике» уже сейчас смотрится намного лучше, чем в «Корсарах II», по той простой причине, что теперь оно обрело объем. Лучше всего, конечно, выглядят кучевые облака, и они – не просто красивая декорация. Истребители вполне могут использовать их в качестве укрытия, чтобы устроить внезапное нападение. Кстати, модели самолетов перекочевали в игру прямиком из «Ил-2. Штурмовик», так что за их внешний вид можно не волноваться.

Модели кораблей, правда, тоже выполнены на самом высоком уровне. Детализация просто невероятная. На больших судах можно разглядеть и спасательные шлюпки, и натянутые канаты, и развевающиеся флаги и суетящихся на палубах матросов. Возле каждого орудия обязательно стоит несколько человек: стрелки, наводчики, заряжающие. И не просто стоят, а действительно делают свое дело: подносят снаряды, производят наводку, жмут на гашетки и при случае героически гибнут. Анимация пулеметов и пушек выше всяких похвал. Мы видим, как летят гильзы, как заправляются пулеметные ленты, как вращаются ручки приборов – на это стоит взглянуть! Корпус любого корабля условно разделен на зоны, каждая из которых по-своему реагирует на попадание снарядов и торпед. Различные варианты повреждений просчитаны заранее. Это должно позволить добиться еще большего реализма. Скажем, если какой-то отсек окажется затоплен и судно накренится, мы сможем собственноручно затопить другой отсек, чтобы выровнять крен и продолжить эффективно вести огонь.

Планы насчет «Морского охотника» у «Акеллы» грандиозные. Уже сейчас есть идея превратить проект в сериал. Ведь катерами война на море не ограничивается. А нам остается лишь дождаться осени, чтобы убедиться, что амбиции разработчиков небеспочвенны. ■

## В НАЧАЛЕ БЫЛИ «КОРСАРЫ»

### ОТКУДА ВЗЯЛСЯ «МОРСКОЙ ОХОТНИК»

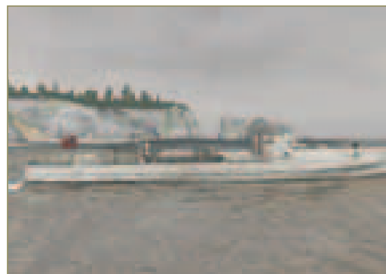
**Впервые идея проекта, отдаленно напоминающего «Морского охотника», родилась у разработчиков после выхода первых «Корсаров». Не долго думая, ребята создали мод, в котором вместо парусников морские просторы бороздили военные катера. В общем-то, это была не более чем забава. Несколько лет идея вызревала, и вот примерно год назад проекту был дан зеленый свет. А мы с вами только выиграли от того, что игра делается на движке вторых, а не первых «Корсаров».**



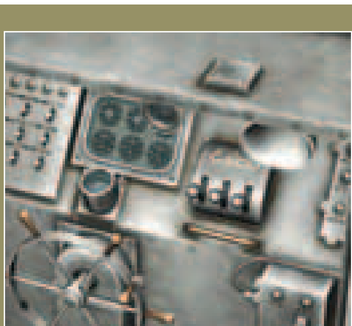
Стреляных гильз не видно – игра еще далека от завершения.



Нам предоставлен полный контроль над камерой: можно осмотреть свой корабль со стороны или переключиться на любого члена команды.



Фьорды и бухточки – любимое место засады для «охотника».



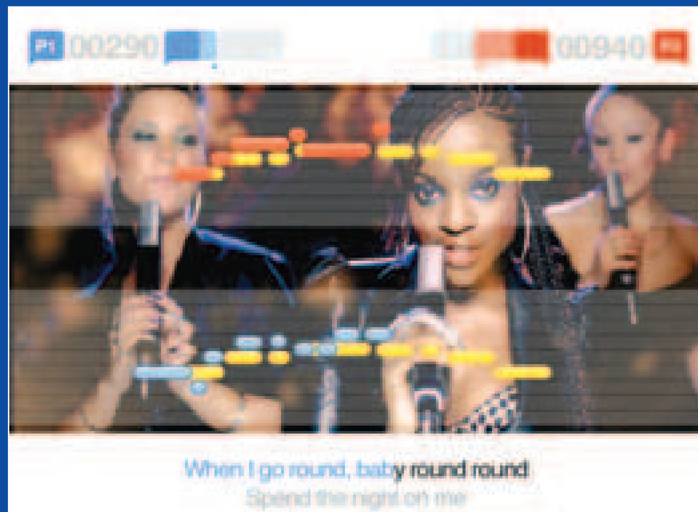


■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** music ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE Studio London ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** май 2004 года

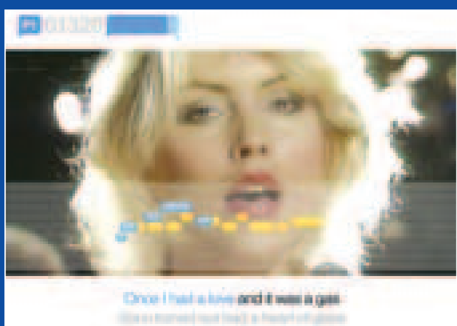
http://www.playstation.com

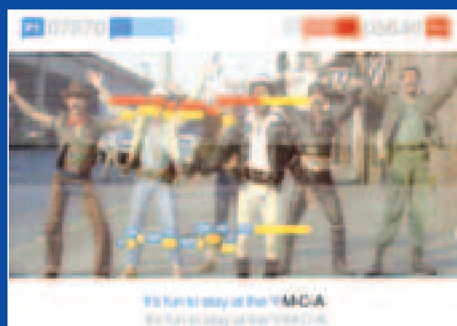


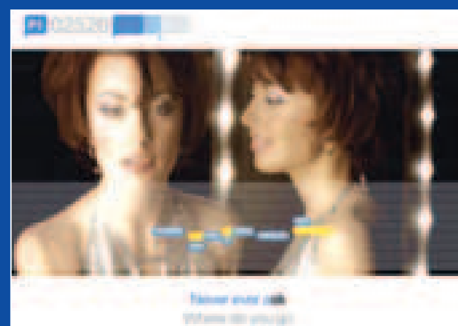

Дизайн игрового интерфейса – легкий, воздушный, необычный. И рассчитан он, видимо, на тех, кто электронными развлечениями ранее интересовался мало.




Судя по статистике, игрок номер два выигрывает. Главное – не отвлекаться на симпатичных девушек и стараться петь в такт. Смотрите на индикатор в центре.







# SINGSTAR

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

**Успех EyeToy: Play и EyeToy: Groove продемонстрировал миру перспективность «нестандартных» игр, концепция которых далеко выходит за рамки привычного представления об электронных развлечениях. Но танцы перед экраном телевизора – лишь одна из многих потенциально интересных концепций, и по-настоящему интерактивное караоке вполне может оказаться даже интереснее рассчитанного, как ни крути, на малых детей рукомашества и ногодрыжества.**

Занимается проектом все та же команда Studio London, поэтому за качество опасаться не приходится. Концептуальное отличие Singstar от «обычного» караоке и танцевальных симуляторов заключается в том, что игра анализирует звук, поступающий в микрофон (подключается к USB), и объективно (забудьте о ехидных смешках друзей, которые всегда «ничего не понимают») определяет, похож ли он на правильное пение под музыку. О том, чтобы распознавать отдельные слова, речь, видимо не идет, но за соблюдением ритма геймер должен следить обязательно, ибо проверка подобных параметров легко алгоритмизуема.

Первое и главное предназначение Singstar – игра в компании друзей, где веселые и модные люди соревнуются за право называться самым крутым певцом – и отнюдь не виртуальным. Для страдающих же от одиночества будет предусмотрен специальный «сюжетный» режим, где придется шаг за шагом продвигать свое альтер-эго вверх по карьерной лестнице. Пройти путь от никому не известного ничтожества до настоящей звезды, монстра шоу-бизнеса, весьма полезно. Быть может, Singstar станет для кого-то трамплином к успеху в реальной жизни?

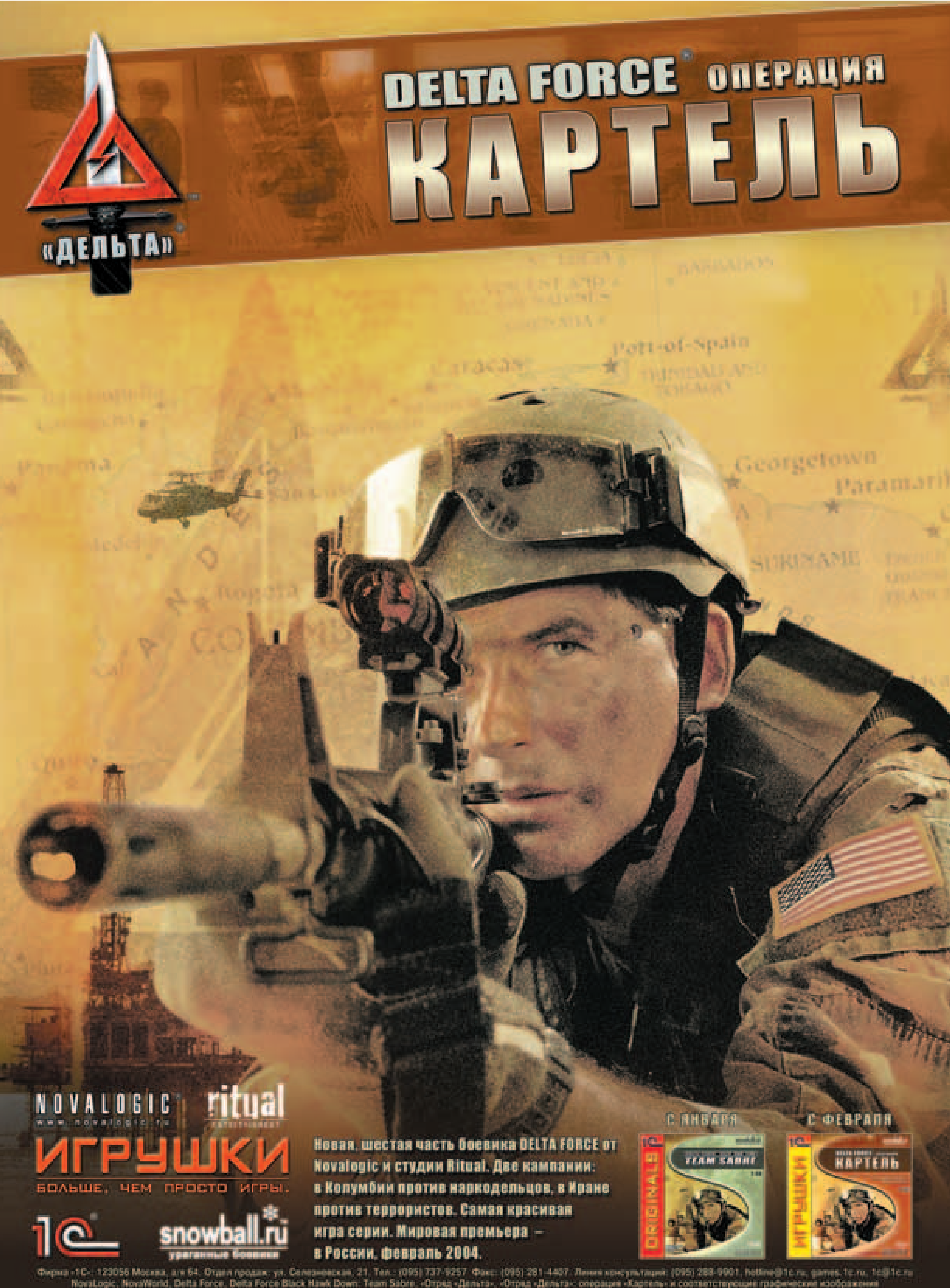
Игра, естественно, совместима и с цифровой камерой из комплекта EyeToy (а учтите, что он уже разошелся миллионными тиражами). Увидеть себя на экране, распевающим модные песни – заманчивая перспектива. А ведь ничто не мешает организовать дуэт или целую поп-группу! Хотя игра формально поддерживает лишь двух игроков одновременно, есть специальный режим с говорящим названием Pass the Mic. Главное – не устроить драку за право обладания микрофоном... Не стоит забывать и о том, что видеоряд вместе со звуком при желании всегда можно записать на кассету (пустив сигнал с консоли через видеомагнитофон), чтобы затем пугать родителей. Впрочем, на собственные рожи, быть может, смотреть и не столь приятно, ведь все использованные песни и видео были записаны эксклюзивно для Singstar, и для фанатов соответствующих исполнителей должны стать дополнительным стимулом к покупке игры. ■



## НОГИ ВВЕРХ!

### О ПОПСЕ И НЕ ТОЛЬКО

**Изначально разработчики планировали выпустить три разные версии игры – с подзаголовками Pop, Hits и Urban, чтобы дифференцировать набор мелодий в зависимости от музыкальных предпочтений потенциальной аудитории. Однако от этого было решено отказаться – сначала выйдет только один вариант Singstar, а уж затем к игре появятся тематические дополнения. Так что первые покупатели игры в России будут петь песни Mis-Teeq, A-Ha, Pink, Motorhead, Avril Lavigne, Dido, Atomic Kitten и еще двух десятков исполнителей, в основном – завсегдатаев британских чартов. Но потом в России (как и в других странах), вполне возможно, появятся диски с песнями популярных местных исполнителей!**


DELTA FORCE® операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
С ЯНВАРЯ
ORIGINALS
TEAM SABRE
С ФЕВРАЛЯ
ИГРУШКИ
КАРТЕЛЬ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК: «Акелла» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2004 года

http://www.metalheart.ru



Странно, что кто-то может позволить себе иметь такой шикарный «офис» на пустынной плаенете.



Похоже, нши герои пропустили все веселье: бутылки на полках уже пусты.




Бар – настоящее место паломничества в любой RPG. Разработчики Metalheart это понимают и стараются создать заведение, достойное статуса культового. Посмотрите хотя бы на стриптизершу. Это же просто мечта!

# METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

### METALHEART ИЗ-ЗА КОРДОНА

**Metalheart сильно выделяется на фоне тех проектов, за которые до сих пор бралась «Акелла». Делают игру разработчики из германского офиса компании. Как, вы не знали, что у «Акеллы» есть подразделение в Германии?.. Мы, вообще-то, тоже были не в курсе… В общем, это отдельная история, о которой как-нибудь в другой раз. Оказалось, именно заграничные сотрудники компании больше всего падки на Fallout, Jagged Alliance, Syndicate и даже настольной RPG Shadowrun — именно эти игры оказали наибольшее влияние на создателей Metalheart. Уважение к именитым предкам – это святое. Именно в такой атмосфере и должны коваться RPG «старой закалки».**

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

**То, что Fallout 3 больше нет и в ближайшие годы не будет, неизбежно навевает на всех нас печаль и уныние. Но давайте посмотрим проблему с другой стороны. Теперь у тысяч журналистов, игроков и разработчиков появился повод денно и нощно строить предположения о том, каким Он мог бы быть.**

И если первые две группы товарищей грезят о несбыточном и утирают слезы, то представители последней категории граждан мыслят вполне конструктивно, не забывая пускать в ход предпринимательские способности и утолять жажду наживы.

Открою большой секрет. Я не первый, не второй и не третий журналист, сравнивающий Metalheart с Fallout (скорее где-то 247-ой – 248-ой). Но у меня есть два железных оправдания. Во-первых, это почти что Fallout и есть (нет, статус эталона жанра игра вряд ли получит, но замах у разработчиков нешуточный). А во-вторых, создатели Metalheart и не скрывают, что шедевр от Black Isle был для них одним из главных источников вдохновения.

### ЭТУ ПЕСНЮ НЕ ЗАДУШИШЬ…

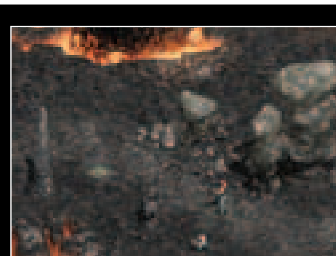
Metalheart изначально задумывался как RPG в «классическом» стиле. То есть здравствуй, изометрия, постапокалиптический мир (в данном случае даже более уместно сказать квазипостапокалиптический, если вас не смущают слова из 25 букв), пошаговые бои, мутанты и энергетические винтовки. Здравствуй, молодость! Ну, что тут поделаешь, фанатеют разработчики от таких игр. А мы нет, что ли? Сюжет игры тоже вполне себе «классический», не подкопаешься. На некой планете некая Империя (злая, естественно) ведет добычу некоего суперминерала – тактония. Ведет ее с переменным успехом: засланные поначалу шахтеры мутировали и озлобились, так что пришлось отправлять киборгов. С теми тоже все оказалось не так просто, как хотелось бы. К началу игры на планете царит полная неразбериха и грядет полномасштабное восстание угнетаемых масс против тиранов. Совершенно неожиданно (и против своей воли) к веселью присоединяются главные герои – капитан Лантан и его помощница Шерис, потерпевшие крушение, когда пролетали мимо по делам. Теперь им предстоит выбираться с планеты, чему будут активно препятствовать практически все. Здесь и своих-то не особо жалуют, а чужих вообще отстреливают без разговоров.

Лантан и Шерис – существа социальные, ибо человеки суть. Как это отразится (и отразится ли вообще) на их личных отношениях, неизвестно, а вот с аборигенами вступать в кон-

### ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

#### ИМПЕРИЯ – ЭТО СВЯТОЕ

**Несмотря на мрачность и даже некоторую депрессивность атмосферы Metalheart, определенная порция стеба все-таки будет. Чего стоит одна только Империя (именно с большой буквы), стремящаяся поработить всех и вся, кто не хочет работать на нее добровольно. Эта милая деталь игрового мира вызывает весьма стойкие ассоциации с одной-двумя вселенными, названия которых слишком известны, чтобы их упоминать. Разумеется, ассоциации эти слабо сочетаются с ощущением безысходности, которое должен рождать у нас мир Metalheart.**





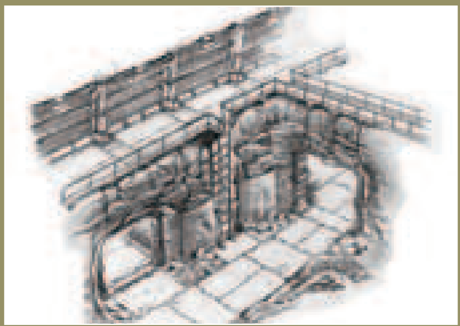
Шерис не может допустить, чтобы Лантан пошел в бар один. Как и большинство женщин, она знает, чем обычно заканчиваются такие походы.



По словам разработчиков, летающий шарик у дерева – это и есть Metalheart. Видимо, это что-то очень важное, иначе почему бы игра так называлась?







такт придется точно. Даже друзей надо будет заводить. Ну, и врагов – куда ж без них. Скажем, наладили мы с горем пополам отношения с фракцией мутантов, отметили это дело и на радостях пошли отстреливать киборгов. По окрестностям поползет слушок, что кто-то тут ходит и железякам житья не дает. Так начинаются этнические конфликты...

### ЗАПАХЛО КИБЕРПАНКОМ

Ролевую систему Metalheart совершенно уникальной не назовешь, но прямые аналоги так просто не отыщутся. У героев есть 16 базовых параметров, значения которых увеличиваются по мере накопления опыта. Хитрость в том, что параметры эти включают в себя не только традиционные характеристики, но еще и ряд скиллов. Никакого строгого разделения этих понятий в игре нет. Однако главная изюминка Metalheart – импланты. Их наличие невольно подталкивает многих к тому, чтобы искать элементы киберпанка в игре, но, положа руку на сердце, имплантами эти элементы и ограничиваются. Всего нам на выбор представлено 600 хитроумных устройств, вживляемых в тело героев. Каждый имплант оказывает определенное влияние на параметры персонажа, а иногда дает и дополнительные уникальные способности: ночное видение, хакерские навыки и другие (всего около 30 штук). Хотя игра может предложить нам внушительный арсенал оружия и брони, широкий простор для применения различных тактических уловок в боях и неплохой набор артефактов, именно импланты, вероятно, станут главным предметом геймерского вожделения. Среди них попадаются настолько мощные и сложные устройства, что установить их смогут только в специальных клиниках. Притом зачастую не без тяжелых последствий для здоровья. А ведь будет еще и специальный девайс, позволяющий «снимать» импланты с трупов... Так что во многих проснется не только давно дремавший манчкин, но и спавший беспробудным сном патологоанатом.

### 2D FOREVER

Учитывая все известное о Metalheart на данный момент, напрашивается вывод, что игра рассчитана в основном на хардкорных любителей тех самых «классических» RPG, к числу которых мы относим и Fallout. Многие идеи, опробованные не раз и не два в других проектах, были взяты разработчиками на вооружение. Получается эдакий подарок всем ностальгирующим RPG-манам, готовым смириться с чем угодно ради возможности снова пережить Те Самые Моменты. Мириться придется, например, с не слишком выдающейся графикой. Движок HEART, на котором делается игра, вообще-то, может в некотором объеме работать и с 3D, но разработчики решили оставить эту его особенность на будущее. Metalheart честно двухмерен. И если качество прорисовки ландшафтов вполне удовлетворительно, внешний вид и анимация персонажей пока вызывают немало нареканий. Но разве важно все это для истинных ценителей? А разработчики стараются именно для них. ■

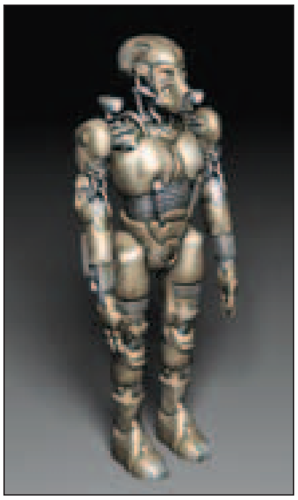
**METALHEART ПРОБУДИТ ВО МНОГИХ НЕ ТОЛЬКО ДАВНО ДРЕМАВШЕГО МАНЧКИНА, НО И СПАВШЕГО БЕСПРОБУДНЫМ СНОМ ПАТОЛОГОАНАТОМА.**

### ЗАЧЕМ СТОЛЬКО ПАРАМЕТРОВ?

**ЧЕМ БОЛЬШЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, ТЕМ ЛУЧШЕ**

**Параметры, определяющие способности героев, следующие: Vitality, Dexterity, Strength, Agility, Perception, Reaction, Luck, Health Level, Implant Digestibility, Sniper, Intelligence, Protection, Will, Endurance, Charisma и Instinct. Вроде бы, ничего нового, но многие из этих характеристик вместе обычно не встречаются. Например, Vitality, Endurance и Health Level. В Metalheart первая из них определяет живучесть героя, вторая – его выносливость, а третья – количество хит-поинтов.**





СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ В ШАГАЮЩИХ ТАНКАХ

## STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** action/simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 10 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 26 марта 2004 года

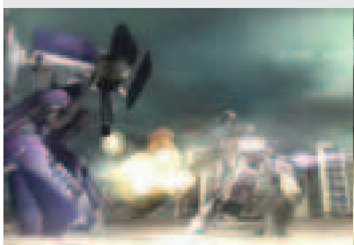
http://www.capcom.com

**АНДРЕЙ ХАНДОЖКО**
Chaosman@yandex.ru

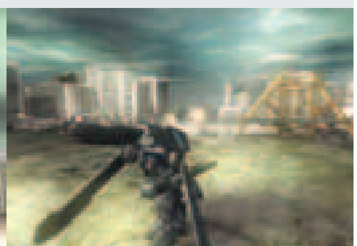
**Год назад издательство Capcom показало всем, как надо делать настоящие симуляторы роботов, выпустив на рынок игру Steel Battalion. Уплатив каких-то жалких 200 долларов, вы получали не только диск, но и громадный 40-кнопочный контроллер, без которого управлять виртуальными гигантами было невозможно.**

Несмотря на столь оригинальное решение, Steel Battalion продавался вполне успешно, что и вдохновило авторов на создание сиквела под названием Line of Contact, выход которого состоится уже совсем скоро. Режим для одного игрока не претерпит никаких изменений: тот же интерфейс и абсолютно идентичное управление. Никуда не денется необходимость использовать контроллер-гигант – стандартный джойстик от Xbox в данном случае совершенно бесполезен. Главным же нововведением станет поддержка службы Xbox Live, позволяющая устраивать настоящие побоища, в которых смогут принять участие до 10 человек. При этом основной упор делается на противостояние команд, хотя и обычный deathmatch не будет забыт.

Технические изменения невелики: в Line of Contact используется тот же самый движок, что и в первой части, лишь чуть-чуть модернизированный и подправленный. Впрочем, выглядит игра все равно весьма внушительно – одни спецэффекты чего стоят! Добавится вид от третьего лица – для тех, кому не нравится обзор из кокпита. Steel Battalion: Line of Contact появится в продаже на территории США и Европы почти одновременно уже во второй половине марта. ■



Никогда еще бои роботов не выглядели столь впечатляюще.



Бои в городской черте чреваты немалыми разрушениями.



Вид из кабины ограничен многочисленными приборными панелями и прочим хламом, призванным порадовать душу любителей реализма.

## TRIBES: VENGEANCE

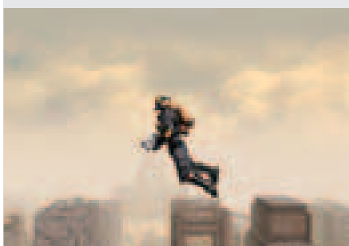
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Irrational Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.sierra.com/

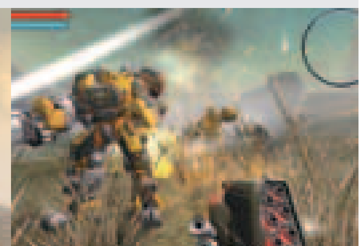
**РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD**
shadworld@hotmail.com

**Отчетливая тенденция переводить известные многопользовательские игры в сюжетные singleplayer-проекты не может не радовать. Ведь даже самый «продвинутый» и «навороченный» мультиплеер никогда не превзойдет однопользовательскую игру с по-настоящему сильной историей. Именно такие шедевры сближают игры и кино.**

Следом за Counter-Strike: Condition Zero в ряды сюжетных экшнов рвется Tribes: Vengeance. Вы не ослышались, новая Tribes действительно будет ориентирована на singleplayer, а в основу игровых событий лягут эпизоды научно-фантастического романа Нила Стефенсона «Криптономикон». В связи с этим модернизации подвергнется и сам игровой мир, ибо развивать сюжет на пустынных полях и холмистых равнинах, коими славится Tribes, весьма проблематично. Отныне будут и гигантские города, и огромные космические корабли (присущая сериалу гигантомания никуда не делась). Благо, Unreal Engine неплохо справляется как с открытыми, так и с закрытыми пространствами. Из предыдущих частей в Tribes: Vengeance перекочевала любовь разработчиков к альтернативным способам передвижения. В числе последних – полеты с реактивным ранцем, скольжение на «лыжах» и более традиционные методы. Невероятно, но факт: уже сейчас игра позволяет разными способами достигать скорость до 100 км/ч! Но полноте, господа фанаты, утешьтесь! Многопользовательский режим тоже никуда не улетучился, и по-прежнему манит привычной адреналиновой атмосферой Tribes. ■



«А мы летим орбитами, путями неизбитыми...»



Оружие все так же радует оригинальным внешним видом.



Над сюжетом работают люди, «уставшие спасать принцессу от дракона». Нас ждут комплексные персонажи и неординарные события.

# DEADLY SKIES III

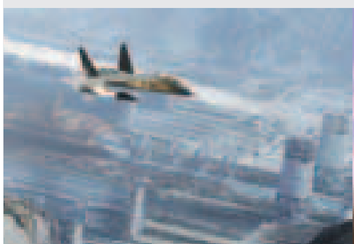
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 30 апреля 2004 года

http://www.konami.com

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

**Сериал AirForce Delta от Konami всегда оставался в тени заметно более популярного Ace Combat, во многом – из-за неправильного выбора платформы. Первая игра вышла только на Dreamcast, вторая – на Xbox, однако третья готовится эксклюзивно для заметно более успешной консоли PlayStation 2. С учетом того, что Ace Combat: Distant Thunder уже давным-давно все успели пройти, шансы на коммерческий успех есть.**

В Deadly Skies III (европейское название) был сделан большой шаг в сторону развития сюжетной части (одно из достоинств Ace Combat), действие игры происходит в недалеком будущем, где две влиятельные силы решили заняться новым переделом мира. Повлиять на исход событий геймер может с помощью двадцати играбельных персонажей и более чем 130 видов самолетов, дотошно воссозданных по реальным образцам. Основу авиапарка составят, естественно, современные машины семейств МиГ и Су, а также их западные аналоги, однако в него войдут и старые модели – вплоть до образцов времен Второй мировой войны. Выбивается из этого ряда лишь Vic Viper, футуристический самолет из аркадного шутера Gradius. Подобное разнообразие наводит на мысли о том, что игра по «реалистичности» уступает в том числе и вышедшему не так давно Secret Weapons Over Normandy, однако в рамки консольной версии жанра Deadly Skies III все же должна вписаться. ■





**Запуски ракет заставят вздрогнуть жалких пацифистов!**

**Модели самолетов традиционно безупречны.**



**Вряд ли игра сможет похвастаться абсолютно достоверными «внутренностями» самолета, но простые геймеры и этому будут рады.**

## THIS IS FOOTBALL 2004

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation2 ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sony London Studio ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2004 года

http://www.scee.com

**АНДРЕЙ ХАНДОЖКО**
Chaosman@yandex.ru

**В жанре футбольных симуляторов лидерство уже давно и прочно закрепилось за торговыми марками FIFA и International Superstar Soccer (он же – Pro Evolution Soccer). Остальные попытки виртуального воплощения самого популярного спорта до сих пор оканчивались, мягко говоря, не слишком успешно, не выдерживая жестокой борьбы со столь мощными конкурентами.**

Сериал This Is Football, созданный в недрах европейского отделения Sony Computer Entertainment, до сих особого внимания игровых масс не привлекал и пользовался популярностью лишь у наиболее преданных фанатов футбола, увидевших в TIF альтернативу слишком аркадной FIFA и упирающей на реализм ISS. Тем не менее, менеджерам SCEE успех показался достаточным для того, чтобы сериал регулярно пополнялся новыми частями. Визитной карточкой TIF всегда считалось огромное количество спортивных команд, за которые можно сыграть; TIF 2004 в этом смысле не станет исключением – на выбор будет представлено несколько сот (!) спортивных коллективов, от университетских команд до национальных сборных, участвующих в международных чемпионатах. Соответственно, и число матчей, в которых можно принять участие, зашкаливает за все мыслимые пределы. Несмотря на такое столпотворение, разработчики не поскупились на детализацию футболистов (а их в TIF2004 больше 13 тысяч), обещая создать чуть ли не самый графически совершенный футбольный симулятор.Так это или нет, мы узнаем уже достаточно скоро. ■

## RICHARD BURNS RALLY

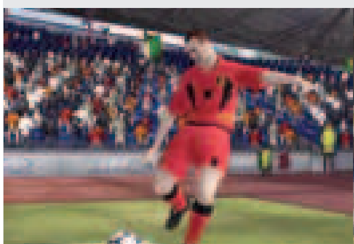
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCi ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Warthog Sweden ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 6 апреля 2004 года

http://www.sci.co.uk

**АНДРЕЙ ХАНДОЖКО**
Chaosman@yandex.ru

**Похоже, успехи Colin McRae Rally до сих пор не дают многим покоя, хотя популярность этого сериала от издательства Codemasters в последнее время значительно снизилась. Совсем скоро еще одна звезда автоугалли обзаведется игрой имени себя любимого, а поклонники этого вида гонок в который раз смогут испытать свои силы.**

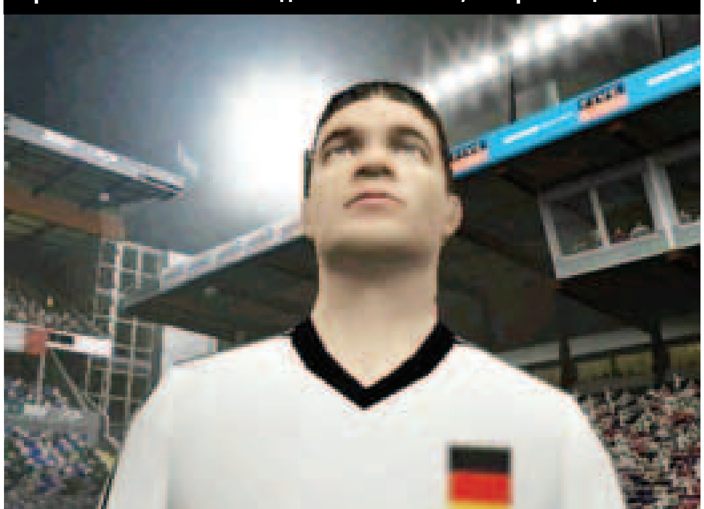
Речь идет об игре Richard Burns Rally, которую разрабатывает шведская студия Warthog Sweden. Как и в случае с уже упомянутой Colin McRae Rally, у проекта есть собственный спортсмен-талисман – в данном случае это английский гонщик Ричард Бернс. Он не только подарил RBR свое имя, призванное привлечь к игре внимание фанатов, но и принимал самое живое участие в процессе разработки – в RBR можно услышать его голос, к тому же Бернс консультировал Warthog Sweeden по многим вопросам. Разумеется, простого участия «звезды» недостаточно, чтобы игра обрела успех, и авторы RBR как будто это понимают. По крайней мере, они обещают нам отличную графику, проработанную до мелочей физическую модель и разнообразие игровых режимов, призванных как можно дольше удерживать геймеров у телевизионных экранов. Правда, до сих пор не ясна ситуация с количеством доступных машин и трасс: разработчики не спешат делиться этой информацией, ограничиваясь туманными намеками. Хочется надеяться, что RBR не окажется на «голодном пайке», как это случилось со все той же Colin McRae Rally после того, как Sony выкупила лицензию WRC. ■



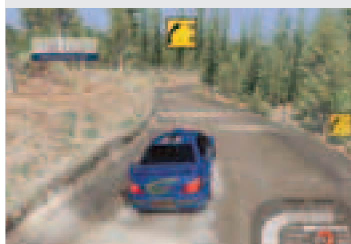
Хороший удар без разбега – как пиво без водки.



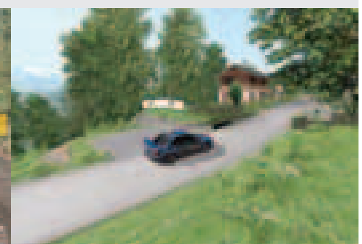
Профессиональный вратарь костьми ляжет, но ворота защитит.



На лицо каждого футболиста разработчики ухлопали 850 полигонов. Правда, до уровня хороших файтингов все равно не дотягивает.



Редкий симулятор ралли обходится без Subaru Impreza.



Тихая деревня – самое место для экстремального вождения.



Такого обилия зеленых насаждений в кадре мы до сих не видели ни в одной игре. Интересно, как все это выглядит в динамике.

# SABRE WULF

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/platform
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rare
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

http://www.thq.com

**АНДРЕЙ ХАНДОЖКО**
Chaosaman@yandex.ru

**Хотя английская студия Rare теперь денно и нощно трудится во славу Xbox и, кажется, совершенно забыла о своей былой дружбе с Nintendo, владельцев портативного GameBoy в скором времени ожидает своего рода сюрприз – проект Sabre Wulf, в разработке которой Rare сыграла далеко не последнюю роль.**

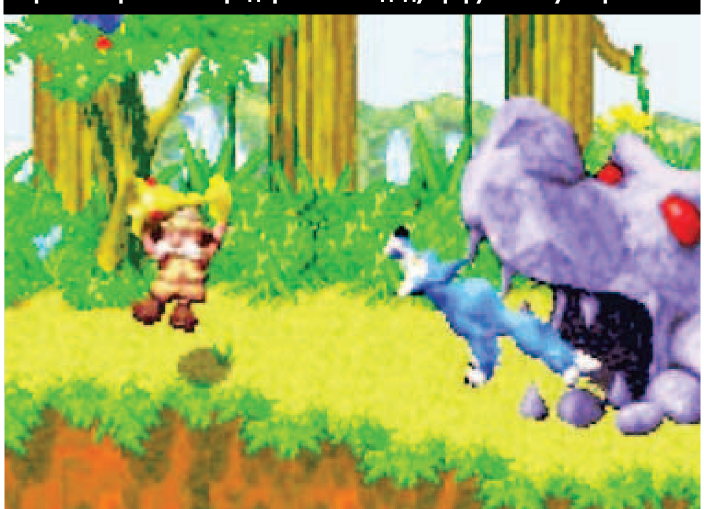
Герой SW, очередной борец за добро по имени Sabreman, призван в родную деревню, чтобы защитить ее от ужасного оборотня Sabre Wulf. Долгие годы монстр был заточен в камень и никому не мог причинить вреда, но теперь некий злодей освободил страшилище, сделав его своим верным помощником. Задача, которая стоит перед игроком, предельно ясна: вырвавшегося вервольфа вернуть на его прежнее место (то есть снова превратить в каменного истукана), предварительно отобрав у него все, что он успел к этому времени наворовать по приказу своего хозяина, а неизвестного до поры до времени «доброхота», заварившего всю эту кашу, примерно наказать. Главной чертой, отличающей SW от десятков платформеров, уже вышедших на GBA, станет то, что герою по большей части придется не преследовать противника, а убегать от него – до поры до времени престарелый Sabreman не может сражаться с Sabre Wulf и вынужден действовать хитростью, а не силой, избегая прямых столкновений. Так как Rare сегодня является собственностью Microsoft, судьба проекта долгое время была не ясна. Однако совсем недавно издательство THQ объявило, что намерено издать Sabre Wulf этой весной. Ждем. ■



Бродить придется по лесам, горам и тюремным коридорам.



Некоторые враги своим видом дадут фору любому оборотню.



Графика Sabre Wulf выполнена в лучших традициях Rare – яркая и красочная. Детализация для 2D-игры тоже вполне на уровне.

## JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

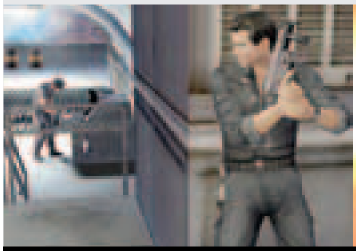
■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, GameCube, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 27 февраля 2004 года

http://www.eagames.com/official/007/everythingornothing/us/home.jsp

**ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ**
magitek@front.ru

**Вас вновь ждет ответственное задание. Рекомендую подготовиться основательно. Малейшая оплошность – неминуемый провал! Помните: вы знаете себе цену. Ведь вы – спецагент британской разведки. Смокинг от Brioni, сто грамм Finlandia для храбрости и легкий флер аромата от Yves Saint Lauren сделают вас неотразимым. Осталось элегантно продефилировать к любимому Aston Martin и вперед, а то старина Кью заждался.**

Я вот, думаю, в такой ли легкой и непринужденной форме Бонд получал указания? А Флеминг его знает! По крайней мере, когда видишь улыбающегося агента разведки Ее Величества на экране, за него никогда не беспокоишься! Новая игра скорее соответствует духу последних частей Tomorrow Never Dies и The World Is Not Enough. Вы по-прежнему в роли виртуального Пирса Броснана боретесь с мировым терроризмом. Все атрибуты классического боевика налицо: знойные красотки одна другой краше, роскошные дорогие авто, и, конечно же, russkie ivani как главная угроза миропорядка. Одно имя Nikolai Diavolo чего стоит! Помимо богатейшего арсенала от заботливого Кью, можно будет продемонстрировать навыки рукопашного боя с использованием подручных средств. Предусмотрено три различных режима игры: стандартное прохождение в одиночку, гонки на автомобилях и мультиплеер для четырех игроков. Прибавьте к этому и наличие модных stealth-элементов, и в качестве сиквела можно не сомневаться. ■



Стелс-элементы стали неизменным атрибутом любого боевика.



Набору оружия может позавидовать даже самый хитовый проект.



Нестареющий Пирс Броснан, по мнению многих, считается лучшим в роли Бонда со времен великого Шона Коннери.

## WISH

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Mutable Realms ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.mutablerealms.com/

**РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD**
shadworld@hotmail.com

**Я уже говорил, как много развелось MMORPG-проектов? И о том, что придумать на этом поприще нечто новое неимоверно сложно, тоже говорил? Тогда не буду повторяться. Wish действительно следует традициям признанных хитов и не предлагает качественных изменений в жанре, но вот количественные...**

Разработчики из мало известной студии Mutable Realms решили компенсировать недостаток популярности величиной амбиций. «Ultra massive multi-player online role playing game» – так и никак иначе именуют создатели свое творение. Нас заставляют поверить, что мир Wish может вместить в себя десятки тысяч игроков. Для этого он располагает необходимой аппаратной поддержкой. Mutable Realms взяла на вооружение технологию построения сетей, разработанную командой ZeroC. В итоге каждый из двух главных игровых городов превзошел по размерам Camelot из Dark Age of Camelot. Графически воплощая невероятные фэнтезийные просторы из идеи в собственно игру, разработчики также решили не полагаться на собственные силы. Движок для воссоздания на экране живописных пейзажей и грудастых красавиц (неотъемлемого атрибута хорошего мира) Mutable одолжила у NDL. Речь идет о знаменитом Gamebryo 3D, отлично себя зарекомендовавшем в The Elder Scrolls III: Morrowind и Dark Age of Camelot. Зато концепция вселенной полностью своя. Система умений, совершенствующихся по мере их применения, похожа на таковую в Star Wars: Galaxies, но все остальное – точно свое. ■



Судя по костюмам собачек, их хозяин – садомазахист.



Бабушка, а почему у тебя такие большие... уши?



Думаете, за что я люблю фэнтези? Правильно, за больших красивых драконов, интересное оружие, необычную архитектуру...

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Медиа–Сервис 2000» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Red Storm Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 4 марта 2004 года (Европа), 20 мая 2004 года (Россия)

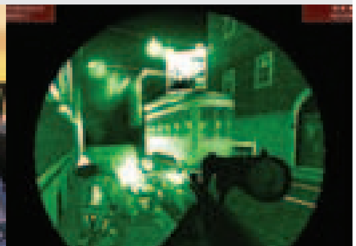
http://www.raven-shield.com/athenasword.php

**РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD**
shadworld@hotmail.com

**В лице террористического беспредела современности посвященные борьбе с террористами игры получили великолепную почву для развития. Неудивительно, что новые Delta Force и Rainbow Six тянутся к зеленому солнцу, как грибы после дождя. Впрочем, грибы бывают разные. Представители Rainbow Six принадлежат к числу благородных.** Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword – первое официальное дополнение к хиту Rainbow Six 3: Raven Shield. Соответствуя этому статусу, игрушка не содержит кардинальных новаций, но мелочами приятными радует. Например, вразумительным сюжетом, вещью завсегда ценной и сегодня редкой. Athena Sword напрямую продолжает историю Raven Shield. Оказывается, у поверженной в оригинальной игре преступной организации остался туз в рукаве – надежно припрятанное химическое оружие. На его поиски возглавляемый вами отряд RAINBOW отправится в краткий (всего 8 однопользовательских миссий) тур по городам Греции, Италии и Хорватии. К обязательному посещению рекомендованы Афины, Монте-Карло, Палермо, Милан и Дубровник. Правда, вместо пляжных тапочек и полотенец ребятам в дорогу выдаются 7 новых видов оружия – арсенал сериала миновал почтенную отметку в 64 средства уничтожения. Разработкой же звуковых эффектов для вооружения занимались люди, что колдовали над звуками фильма «Матрица». Подборку аргументов для присуждения Athena Sword звания добротного дополнения завершают 5 новых режимов сетевой игры. ■



**Руки за голову! Чего уставился? Тебе говорю!**



**Видимость плохонькая, но ночью и такая за счастье.**



**Операция по борьбе с курением в самом разгаре. Группа злостных курильщиков забаррикадировалась в общественном туалете.**

# КАК СТАТЬ ЗВЕЗДОЙ

СРЕДИ НИХ ЕСТЬ ЗВЕЗДЫ КИНО, ЕСТЬ И ТЕ, ЧТО СТАЛИ ТАКОВЫМИ ПОЗЖЕ. КТО-ТО ПРОСТО ОБЯЗАН БЫЛ СТАТЬ ПОПУЛЯРНЫМ ГЕРОЕМ ВИДЕОИГР, УСПЕХ ДРУГИХ ОКАЗАЛСЯ НЕОЖИДАННОСТЬЮ ДАЖЕ ДЛЯ СОЗДАТЕЛЕЙ. ЧЕМ ОНИ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ПРОХОДНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, В ЧЕМ СЕКРЕТ? И КАК ПРОХОДИТ ИХ ПУТЬ ОТ КОНЦЕПТ-АРТА ДО РЕАЛЬНОЙ ИГРЫ?





Когда компания Nintendo впервые продемонстрировала всему миру истинный облик The Legend Of Zelda: The Wind Waker и новый дизайн главного героя Линка (Link), очень многие геймеры впали в бешенство. Критики предупреждали, что будущее сериала Zelda висит на волоске именно потому, что создатели очередной части приняли спорное решение полностью переработать образ самого узнаваемого персонажа. Разумеется, опасения оказались излишними, игра успешно дебютировала, была тепло встречена и прессой, и обычными геймерами, доказывая тем самым, что применение технологии cel-shading следует считать оправданным. Тем не менее, сам факт возникновения дискуссии на эту тему лишь подчеркивает, насколько важны для игр нравящиеся покупателям персонажи и как сильно зависят от них конечные продажи. У Nintendo все вышло грамотно, однако соверши разработчики ошибку, и один из ключевых брендов оказался бы потерян. Возможно – навсегда.

«В наши дни наличие или же отсутствие правильного главного героя может предопределить будущее игры, – заявляет Гай Мидглей (Guy Midgley), ведущий дизайнер компании Just Add Monsters (одна из последних ее работ – Kung Fu Chaos). – Истина заключается в том, что никто бы не играл в Tomb Raider, не будь там Лары Крофт. Геймерам нужны интересные, оригинальные и запоминающиеся персонажи. В условиях жесткой конкуренции именно этот фактор может повлиять на окончательное решение о покупке».

## ИХ УЗНАЮТ НА УЛИЦЕ

Хотя и существуют жанры, где работой над героями можно пренебречь (в основном это стратегии и гонки), в большинстве случаев это попросту недопустимо. Даже шутеры от первого лица, где геймер управляет «человеком без лица» не являются исключением: все прекрасно помнят, кто такие JC Denton (Deus Ex), Gordon Freeman (Half-Life), Kate Archer (The Operative: No-One Lives Forever) и Duke Nukem. При этом создание запоминающегося персонажа, доведение до ума отдельных деталей характера и внешнего вида – не такое уж и простое дело, занимающее немалую часть общего времени работы над игрой. Иногда уже готового героя ▷





«Петушиный» костюм Билли Хэтчера уникален не только для платформеров, но и видеоигр вообще.



Несоблюдение пропорций в дизайне героев игры I Ninja пошло на пользу.



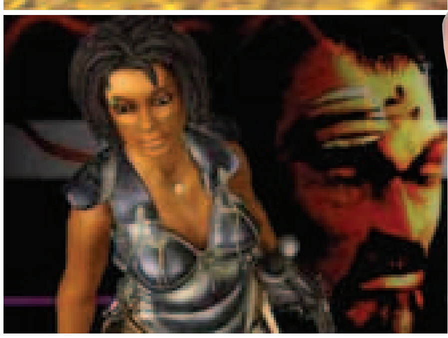
лучше совсем вырезать, если наличие его может лишь испортить покупателям впечатление. Зачастую этот факт не осознается разработчиками – так на рынке и появляются игры, что никогда не привлекут внимание геймеров. По словам Мидглея, есть очень простой способ определить, есть ли у персонажа шанс стать знаменитым. «Если вы способны вспомнить его имя, увидев один лишь силуэт, то, скорее всего, успеха он добиться сможет, ибо узнаваемость у него уже есть». Подумайте на досуге: колючки Соника и «надувная» грудь Лары Крофт – строго индивидуальные черты, «ключики», по которым мы мгновенно определяем, кто же перед нами. К слову, это же относится и к персонажу новой игры Sonic Team, платформера Billy Hatcher and the Giant Egg (GC). «Большой красный крест на груди – та самая деталь, что резко отличает Билли от всех остальных героев платформеров, – объясняет Асам Ахмад (Asam Ahmad), представитель Sonic Team. – На ранних стадиях мы собирались придать герою облик ангела – что отлично сочеталось бы с его способностью дарить миру новую жизнь путем манипуляций с яйцами. Но, в конце концов, его облик сменился на задиру и забияку, что должно было лучше подходить для задуманной нами концепции геймплея».

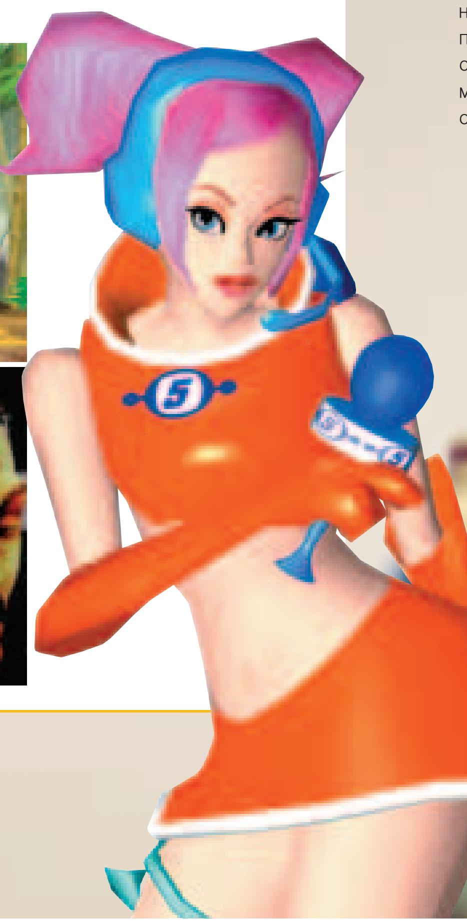
Радикальные изменения в дизайне персонажей в процессе разработки – явление, достаточно широко распространенное. Ниндзя, главный герой I Ninja (Namco), также в финальной версии выглядел совсем не так, как на ранних стадиях планирования. «На самом деле, первые наброски Ниндзи я сделал еще несколько лет назад, а когда мы получили возможность сделать подходящую игру, вспомнил о них, – рассказывает Джэми Уолкер (Jamie Walker) из Argonaut (разра-

## СОКРОВИЩА, КОТОРЫЕ МЫ ПОТЕРЯЛИ

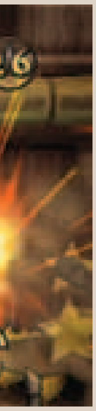
Хотя хорошие персонажи и могут значительно улучшить восприятие игры в целом, путь Марио и Соника, героев, которые одним своим присутствием резко подстегивают продажи, до конца проходят лишь единицы. Очень часто выходит так, что многие из них дебютируют в проектах, не добивающихся коммерческого успеха и теряющихся на фоне хитов. Ulala, звезда Space Channel 5 – отличный тому пример: интересный персонаж, хорошая игра... Однако продажи ее были столь низки, что сиквел так и не был издан в Европе. Впрочем, в этом случае все было не так плохо – относительный успех в Японии, по крайней мере, привел к тому, что на экранах мобильных телефонов многих геймеров какое-то время красовалось хорошенькое личико репортера пятого канала. Другим повезло гораздо меньше. D'Arky из Urban Chaos (PlayStation) потерялась на фоне Лары Крофт, даже несмотря на то, что характер ее был проработан заметно лучше, а сама игра была скорее ближе к Grand Theft Auto 3, чем к Tomb Raider. Эксцентричный Twinsen из Little Big Adventure (название это должно быть знакомо поклонникам PC) – еще один недооцененный персонаж.
И, как часто и бывает, неудачи гениев сочетаются с торжеством серой толпы, состоящей исключительно из тупых и примитивных личностей. Герои игр вроде Ty: The Tasmanian Tiger, The Bitmap Brothers и многих других «псевдошедевров» соревнуются за право называться самыми нелепыми и убогими, однако определенного коммерческого успеха добиваются.









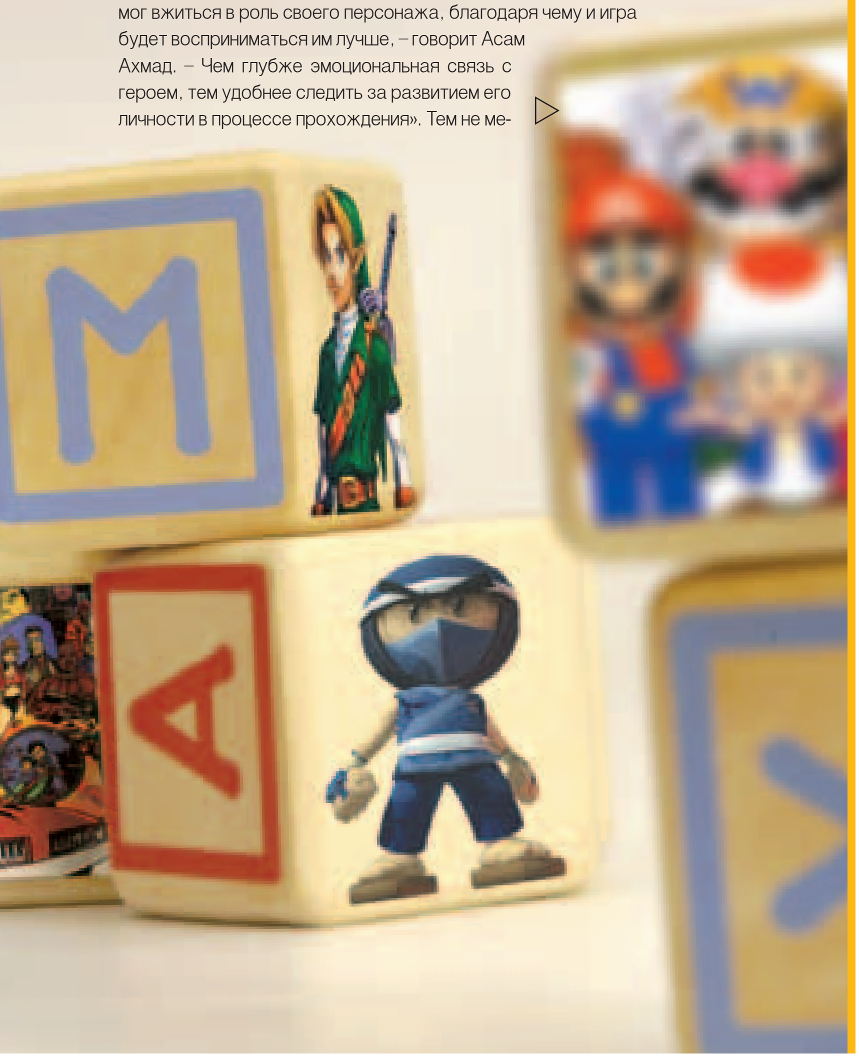


ботчик I Ninja), продюсировавший игру. – До этого мы работали над игрой по мотивам Harry Potter и хотели в своем следующем проекте задействовать не менее харизматичного персонажа. Мой Ниндзя как раз и пришелся ко двору». Кроме того, чтобы исходя из собственных соображений дорабатывать образ Ниндзи, работники Argonaut организовали серию фокус-групп, где простые геймеры, входящие в целевую аудиторию проекта, оценивали его. Благодаря этому разработчики и получили полное представление о нуждах покупателей и внесли необходимые изменения в концепцию. «В оригинале мы использовали для Ниндзи яркие цвета, благодаря чему он выглядел симпатичным несмотря на всю свою агрессивность и жестокость – тем самым создавался яркий контраст, что нас очень радовало, – говорит Уолкер. – Но опросы участников фокус-групп показали, что хотя более юные геймеры и осознают наличие этого контраста, им не нравятся яркие цвета в принципе, так как они делают игру «детской». Именно этот факт им и не понравился. Так что мы сделали персонажа старше, добавив шрамов, увеличив объем мускулов и сменив гамму на более темную».

Подобный подход к работе над проектами ныне стал широко распространенным, и разработчики внимательно прислушиваются к пожеланиям общественности. «Мы хотим, чтобы I-Ninja был успешной игрой, а фокус-группы дают нам возможность методом проб и ошибок понять, что людям нравится, а что – нет", – объясняет Уэйн Биннингем (Wayne Binningham), ведущий художник I-Ninja. Мидглей соглашается: «Вместе с Microsoft мы использовали этот инструмент в работе над Kung Fu Chaos, так как нам совсем не хотелось докатиться до того, чтобы создавать персонажей, за которых никто не хотел бы играть».

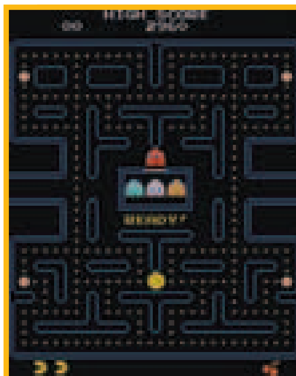
### ЯЗЫК ТЕЛА

Подобное «совместное творчество» вполне может оказаться ключевым звеном дизайна игры вообще, ведь если герои не вдруг не понравятся аудитории, то и сама игра будет продаваться плохо. «Самое главное – сделать так, чтобы геймер мог вжиться в роль своего персонажа, благодаря чему и игра будет восприниматься им лучше, – говорит Асам Ахмад. – Чем глубже эмоциональная связь с героем, тем удобнее следить за развитием его личности в процессе прохождения». Тем не ме- ▷



# МУЖЧИНЫ, ЖЕНЩИНЫ И ПРОЧИЕ СУЩЕСТВА

### PAC-MAN (1980)



Прототипом героя стала пицца с одним вырезанным куском, однако гораздо интереснее то, что Pac-Man стал первым из многих виртуальных личностей, что покорили сердца геймеров. Этот желтый шарик проложил дорогу целой индустрии мерчандайза по мотивам видеоигр, включающего в себя различные стикеры, книги, блокноты, фигурки и многое другое, – все это сейчас производится в огромных количествах и легко доступно геймерам (в том числе и в России).

### DONKEY KONG (1981)



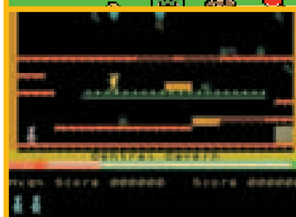
Nintendo удалось совершить нечто совсем невиданное – из олицетворения зла, похитителя юных девушек, сие существо превратилось в веселую обезьяну, полюбившуюся поклонникам платформеров по всему миру. Так что Wario был отнюдь не первым раскаявшимся злодеем. С тех пор семья Конгов выросла, и перечислять всех харизматичных приматов мы не будем, но помнить и о них стоит.

### MARIO (1982)



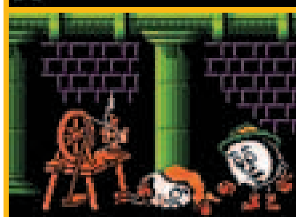
Несмотря на то что сначала Марио терялся на фоне Данки Конга, он стал настолько крупной звездой, что даже Дэвид Бэкхем мог бы ему позавидовать. Одно время опросы общественного мнения показывали, что для детей более узнаваемым персонажем был не Микки Маус, а усатый итальянец-водопроводчик!

### MINER WILLY (1983)



Да, он мог лишь идти вперед, прыгать, да умирать (и очень часто), но для целого поколения геймеров Вилли стал воплощением настоящего героя, ибо игра с его участием четко отделяла настоящих профессионалов от зеленых новичков. И в моду тогда вошел желтый цвет...

### DIZZY (1988)



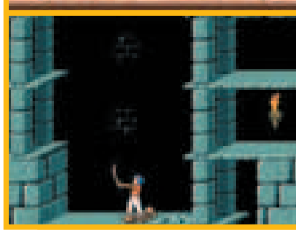
Как и Humpty Dumpty, Dizzy выделялся за счет нарочитой простоты дизайна. Яйцо с глазами – конечно, далеко не самый оригинальный персонаж, однако четкость линий и фирменная улыбка сделали его узнаваемым и исключительно популярным среди геймеров всех возрастов. Естественно, помогло этому и качество игры, позиционируемой как «лучшее мультяшное приключение».

### KEN/RYU (1988)



Они всегда «ходят парой», однако наверняка найдется немало фанатов файтингов, что до сих пор спорят, кто же из уличных бойцов круче – красный или же белый. Мы лично свой выбор сделать никак не можем, поэтому признаем: оба нам нравятся абсолютно одинаково.

### PRINCE OF PERSIA (1989)

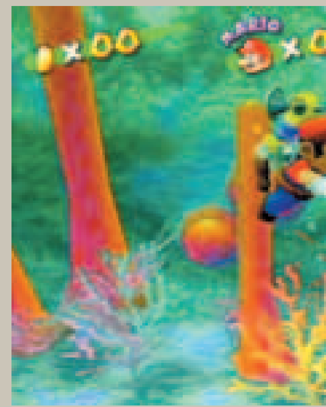


Игра опередила свое время, прежде всего, благодаря грамотной анимации – за счет этого главный герой двигался «как живой». А уж после появления Prince of Persia: The Sands of Time от Ubisoft и анонса сиквела всем должно быть ясно: у принца есть еще порох в пороховницах!

**продолжение >>>**





**Большой размер шага у героев может быть проблемой при создании анимации для их движений. Именно поэтому часто персонажам делают короткие ноги.**

нее, удачный персонаж еще не гарантирует того, что игра с его участием будет хорошо продаваться. Взгляните на Space Channel 5 – Улала была и узнаваемой, и достаточно необычной девушкой, однако от провала это не спасло. Впрочем, быть может, в данном случае как раз избыточная оригинальность персонажа и оттолкнула основную массу геймеров. Немногим нравятся музыкальные аркады, а уж желающих стать на время ведущей новостей из футуристического мира «для шестидесятников» в стиле китч – и того меньше. Асам Ахмад объясняет это так: «Иногда, создавая персонажей со слишком выпуклым характером, вы рискуете отпугнуть геймеров». Впрочем, даже если «вживаться» в предложенную роль потенциальных покупателей заставить не удается, ситуацию может спасти помощь аниматоров и художников.

Действительно, внешний вид персонажа – один из ключевых факторов успеха. Вот только мало кто знает, что облик многих популярных героев обусловлен не художественным вкусом создателей, а чисто техническими соображениями. Взять, к примеру, «мультяшек» с их огромными головами и тонкими ножками. Их рисуют в таком стиле совсем не потому, что это красиво, а потому что так делать проще. «Чем менее реалистичны пропорции героя, тем удобнее работать над его анимацией, ведь зрителю не вполне понятно, как он должен двигаться на самом деле, – говорит Джеми Уокер. – В случае с нормальными людьми, вроде Гарри Поттера, визуализация его движений может стать проблемой, так как поворачивается персонаж медленно и часто крутится на одном месте очень неправдоподобно». Напротив, герои невысокого роста, вроде Марио и Линка, изначально создавались с расчетом на то, что они будут бегать и поворачиваться очень быстро». Подобный прагматизм свойственен всем художникам и аниматорам, поскольку в противном случае для соблюдения «правильности» всех движений пришлось бы жертвовать играбельностью. «Думаю, что правильнее всего расценивать главного героя как некий инструмент, – говорит Уокер. – Вы должны сделать его удобным и корректно работающим, не более того».

При работе над дизайном героя следует также учесть, с какой стороны геймер будет на него смотреть. К примеру, в играх, где камера расположена сзади, необходимо больше всего внимания уделить именно спине, потому что в основном ее и будет видно. "Мы потратили на этого очень много времени, – говорит Уокер о Ниндзе из I-Ninja. – Добавили шарф, оружие, закрепленное сзади, и серьезно поработали над цветами костюма».




## ПРАВИЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

Расстояние «от экрана до героя» – также важный фактор, на который должен обращать внимание разработчик. Например, в бесшабашном файтинге Kung Fu Chaos оно было достаточно велико. «Это стало для нас большой проблемой, так как в игре с четырьмя участниками и быстрым действием камера никак не может показывать бойцов крупным планом. Нам пришлось поиграть с пропорциями, – говорит Мидгли. – Лишь используя дизайн в стиле super-deformed, мы добились нужного эффекта – если бы пропорции персонажей были правильными, то геймер видел бы лишь мелкие фигурки. Правда, потом нам пришлось немало поработать над неестественно большими головами, чтобы сделать их привлекательными».

После того как работа над дизайном завершена, анимация может добавить еще немало узнаваемых черт в облик героя. «Анимация – не просто набор кадров, оживляющих героя, она также должна цеплять геймера», – говорит Уокер. Отличный пример персонажа игры, известного прежде всего благодаря анимации, – принц Персии. В оригинальном варианте он появился в 1989 году, а не так давно вышла новая игра серии – Prince of Persia: The Sands of Time. Следует заметить, что если 15 лет назад двигающийся «как живой» принц сразу полюбился геймерам, то сейчас одной только хорошей анимации для успеха недостаточно. Патрис Дезиле, продюсер Ubisoft, один из тех людей, что подарили нам нового принца, говорит, что на сей раз более «человечным» героя сделала отнюдь не анимация, а интересная сюжетная линия. «Мы постарались имитировать популярных голливудских персонажей, – объясняет Дезиле. – Мы хотели сделать его немно-



Грамотный дизайн, хорошая анимация, удачный звук и удобное управлениеделают героев популярными. Фокус-группы помогают заранее определить запросы аудитории.

го похожим на Брюса Уиллиса в «Крепком орешке», где можно следить за тем, как меняется мировоззрение героя по мере развития сюжета.

Хотя акцент на личности героя, как мы уже говорили, может отпугнуть некоторых геймеров, есть случаи, когда такой ход может быть полезен, особенно в случаях с персонажами, которые могут делать вещи, недоступные обычным людям. Как тот же принц Персии. «Мы предполагаем, что игрокам достаточно сложно идентифицировать себя с людьми, характер и мотивация которых им не близки, – говорит Асам Ахмад. – С другой стороны, виртуальные герои часто попадают в ситуации, когда от их силы воли и способностей зависят судьбы многих людей и даже всего мира. В таких случаях они кажутся более привлекательными, поскольку ясно, что только такая личность (пусть даже с мировоззрением, несимпатичным геймеру) и требуется игре». Нелепое кривляние принца может радовать одних игроков и раздражать других, но оно настолько органично вписывается в облик героя, что не может не влиять на дух игры в целом. Дезиле не считает это чем-то необычным. "Зачастую, вся игра строится вокруг персонажа, особенно в случае вида от третьего лица, – объясняет он. – К примеру, дворец в игре должен быть очень большим, чтобы принц мог совершать свои великолепные прыжки. Поэтому мы учли это в размере комнат и архитектуре уровней в целом».

## ПРИЯТНО ПОГОВОРИТЬ

Видеоряд обеспечивает лишь часть успеха, ведь облик героя формирует в том числе и озвучка. К примеру, для многих геймеров появление в играх серии Sonic голоса было не менее шокирующей новостью, чем изменения дизайна Линка. «Раньше каждый имел свое собственное представление о том, как именно говорит Соник, поэтому нам было важно не отпугнуть игроков, – говорит Ахмад. – Вместо того чтобы менять его характер, мы постарались сделать так, чтобы голос героя помог геймерам лучше понимать его, сделать образ более четким и узнаваемым». Тот факт, что популярность Соника не упала после появления Sonic Adventure, говорит о том, что Sonic Team с этой задачей справилась, хотя есть мнение, что некоторых героев все же стоит оставлять немыми. Одно дело – когда Solid Snake рассуждает о высокой политике, а совсем другое – когда что-то осмысленное пытается изобразить Pac-Man.

И, подводя итоги, хочется лишний раз отметить, что роль главных героев в играх недооценивать не стоит. Они могут «продать» бездарную игру, которая в противном случае была бы совсем никому не нужна (к примеру, Tomb Raider), могут стать настоящими звездами, что обеспечивают успех проектам самых разных жанров (Mario Golf, Mario Kart, Mario Tennis...). Да, конечно, некоторые шедевры вроде «Тетриса» вообще не имеют героев, но все же без знакомых лиц играть не так интересно. В конце концов, если ваш персонаж раз за разом попадает в неприятности, гораздо интереснее решать его проблемы тогда, когда искренне хочется облегчить ему жизнь.

Иногда одно лишь наличие удачного героя может продать плохую игрую. Лара Крофт – наиболее известный пример, однако Марио с Соником также могут быть включены в этот список...



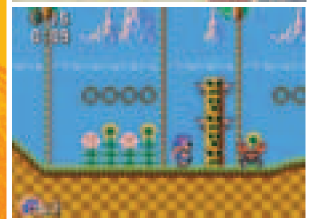
продолжение>>>

### CHUN LI (1990)



Наличие быстрой длинноногой школьницы из Street Fighter II стало одним из факторов, обеспечивших успех файтингу от Capcom. Возможно, это была первая игра, которая доказала, что женские персонажи так же интересны геймерам, как и мужские.

### SONIC THE HEDGEHOG (1991)



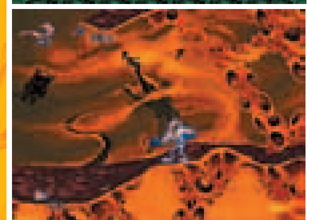
Играм от Sega нужен был мэскот, не уступающий Марио по популярности, иначе конкурировать с Nintendo было слишком сложно. Да, можно было сделать ставку на аркадные игры, однако платформер с супербыстрым ежиком оказался более перспективным проектом. Голубые колючки, красные тапки и огромные глаза запомнились всем надолго.

### BOMBERMAN (1993)



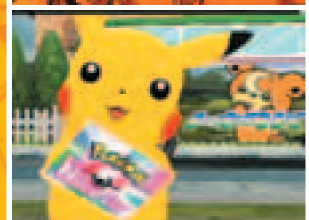
Часто бывает так, что чем проще герой, тем он популярнее. Ходячий мотоциклетный шлем с глазами, держащий «за пазухой» бесконечный запас бомб, – что может быть безумнее и, тем самым, привлекательнее? С годами Bomberman становился все более продвинутым, остается популярным и сейчас.

### EARTHWORM JIM (1994)



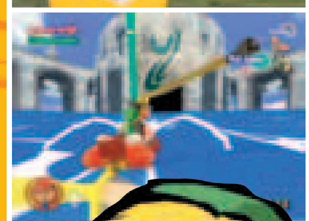
Сюрреалистический юмор «Червяка Джима», где несчастное беспозвоночное существо, обретя суперкостюм, получило возможность бросить вызов всем злодеям Галактики, обеспечил игре место в будущих учебниках по истории игровой индустрии. Очень жаль, что одноименный мультсериал и 3D-сиквел заметно снизили интерес геймеров к серии.

### PIKACHU (1996)



Серия игр Pokemon, а также созданные по мотивам аниме-фильмы и мерчандайз, позволили Nintendo заработать миллионы и миллиарды долларов. В какой-то степени это обеспечил Пикачу с его яркими цветами и образом милого, приятного, но в случае возникновения опасности – весьма агрессивного существа. И мальчикам, и девочкам этот гибрид белки и морской свинки пришелся весьма по душе.

### LARA CROFT (1996)



Можно ее любить, можно – ненавидеть, однако Лара Крофт – это феномен в игровой индустрии. Она в том числе и стала первым специально созданным для 3D-игр персонажем, что добился успеха. Конечно, Angel of Darkness полностью перечеркнул многие достижения старых игр и заслуженно провалился, однако не стоит забывать, что у Лары есть большие... ммм... достоинства, и не только в плане ее внешнего облика.

### LINK, НОВЫЙ ОБЛИК (2003)



Смена дизайна главного героя сериала Zelda, да еще и с использованием технологии cel-shading, стала самым крупным событием такого рода за всю историю индустрии. И хотя до этого практически все игры с cel-shading продавались ужасно (несмотря на высокие оценки прессы), решение это оказалось вполне оправданным и к катастрофе не привело.

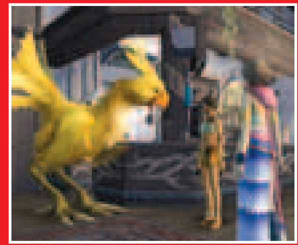
# СЛОВО КОМАНДЫ

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**0** – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.
**1.0- 1.5** – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.
**2.0- 2.5** – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.
**3.0- 3.5** – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.
**4.0- 4.5** – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.
**5.0- 5.5** – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.
**6.0- 6.5** – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.
**7.0- 7.5** – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?
**8.0- 8.5** – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
**9.0- 9.5** – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.
**10.0** – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

## ИГРА НОМЕРА



**Final Fantasy X-2**
стр. 18

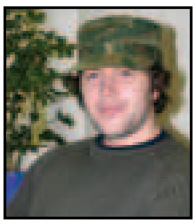
**Продолжение культовой RPG было воспринято геймерами неоднозначно, однако объективно игра получилась намного лучше, чем можно было ожидать. Обновленная графика, исключительно интересный сюжет и уже полюбившиеся герои ждут вас!**

## «СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

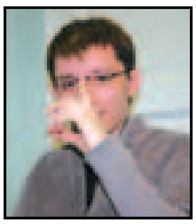
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

### Михаил Разумкин
**Царь-Горох в юности**



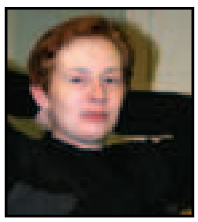
Оригинальничать не буду, просто воспользуюсь своей «царской» привелегией и поздравлю всех российских геймерш с 8 марта. Будьте все так же прекрасны, любите геймеров, а главное, не забывайте про игры и наш журнал.

### Анатолий Норенко
**Поэт передвижник**



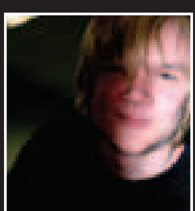
Ты видишь бордовый закат. Ты слышишь противный скрип ржавой карусели. Ты стоишь в лужи алой крови. Маньяк играет с детьми. Когда замечаешь, что все вокруг залито блевотиной, становится дурно.

### Константин «Wren» Говорун
**Незнайка в отрочестве**



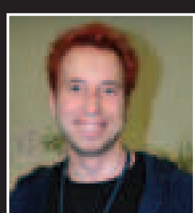
Космические крейсера муглов уходят на неравный бой с флотом вторжения. Грядет самое крупное сражение в grn012, идущей уже три месяца партии Galaxy Plus. Если я проиграю, отомстите за меня на http://terra.uplanet.ru.

### Эдди Ван
**Линк во младенчестве**



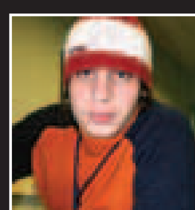
Я даже пахну компьютерными играми. И вдруг купил себе PS2. Открыл все бонусы в Soul Calibur 2, застрял в жестоком мире Manhunt и впервые испугался бегущих на меня противников. За одни выходные. Достиг частичного просветления...

### Алекс Глаголев
**Дракула в молодости**



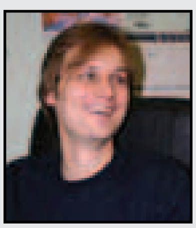
Гляжу я на небо и думу гадаю: чому я не птица, чому не летаю? Весна на носу! Концентрация гормонов превышает предельно допустимую норму в пятьдесят три раза.
Точно скоро взлечу!

### Сергей Лянге
**От лица Алика Вайнера**



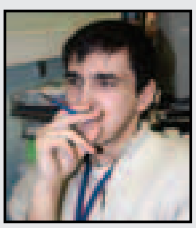
Намедни Саша Глаголев покрасил волосы в ярко-красный цвет, тем самым бросив вызов общественным устоям и в буквальном смысле наплевав на проеденную плешь социализма. Вот и ходит теперь по офису, как непонятка неприкрытая.

### Андрей Дронин
**Писишник веселого образа**



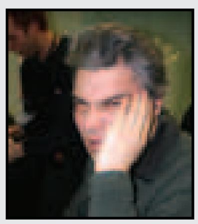
Пацаны с юго-запада взяли за привычку пользоваться тем, что я задерживаюсь на работе и просят заполнить пустующее место. А я ведь не просто так задерживаюсь, я в демку UT 2004 играю. Хорошая вещь, на приставках такого нет!

### Polosatiy
**Тигра в зрелости**



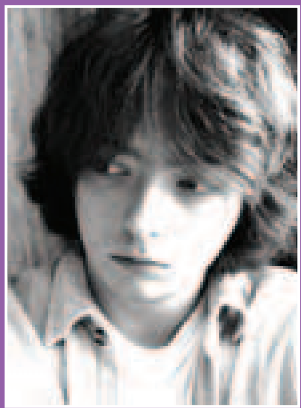
Совсем перестал играть в любимые Quake III Arena, Tomb Raider. Практически не высыпаюсь. Главной целью жизни стала не победа на соревнованиях, а совершенствование любимого журнала. Вы его как раз в руках держите.

### Леонид Андруцкий
**Мужчина в самом расцвете сил**



Осталось совсем немного. Надо потерпеть. Через 2-е недели — Весна!!! Готовьте санки, мимозу и резиновые изделия к 8 Марта. Еще каких-нибудь 3-4 месяца — и закончится надоевшее всем Лето! Больше оптимизма, среди нас нытиков нет!


ВАРЛОРДЫ IV
ГЕРОИ ЭТЕРИИ
Десять различных рас, каждая из которых исповедует свой стиль ведения войны
Более 120 уникальных юнитов
Обновленный движок игры, позволяющий применять тактические приёмы в сражениях, либо придерживаться четко проработанной стратегии
Великолепная графика, зрелищные сражения, штурмы городов и замков с использованием различных осадных оружий, магические спецэффекты
Народная кельтская и классическая музыка в качестве музыкального сопровождения
Возможность игры по Интернету
Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Процессор Pentium® 350 МГц; 128 Мб оперативной памяти;
DirectX® 8.0; Видеоадаптер с памятью 32 Мб; Клавиатура и мышь;
модем для игры по Интернету 56 Кб/с.
Рекомендуемые системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Процессор Pentium® 700 МГц; 256 Мб оперативной памяти
(для Microsoft® XP); Видеоадаптер GeForce® с памятью 64 Мб.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60,
e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
НОВЫЙ ДИСК
UBISOFT
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Ubisoft Entertainment, 2004. Infinite Interactive, разработка. Все права защищены.



**Валерий «А.Купер» Корнеев**

valkorn@gameland.ru

**Тихонько захожу в большую комнату. Ева сидит с джойпадом в руках, внимательно следя за происходящим на экране. Очередное сражение из Disgaea: Hour of Darkness – отряд разношерстных персонажей вот-вот сломит безнадежное сопротивление противника. Сажусь рядом, попутно отмечая нюансы пошагового боя. Очень яркие, красивые, приятно запутанные шахматы с сюжетом.**
**«Можно тебя отвлечь?» – осторожно спрашиваю я.**

Она кивает, не выпуская из рук джойпада.
– Вот смотри: мы с тобой играем. Знакомые играют – причем, и парни, и девушки. Никто не жалуется, не смущается, все довольны. А как посмотришь чуть шире, то вдруг получается, что играют-то, по большей части, мужики. В магазинах вокруг полок с дисками одни мальчишки, существующая игровая пресса абсолютно мужская. Выходит, все играющие девчонки, которых мы знаем, – вроде как, исключение.
Она смотрит с улыбкой.
– Пишешь статью о том, почему девушки не играют?
– Наверное, просто размышляю. Отдельная статья – это было бы слишком, гм, слишком... становятся серьезными коллекционерами. А традиционные женские хобби – вязание, там, вышивание – не отдых в чистом виде, они несут пользу дому и семье. Охота в качестве хобби давно уже пользы никакой не несет. И когда девушка начинает играть, то есть тратить свободное время без толку, это в некотором роде противоречит заложенным инстинктам. Я вот помню, на сетевом форуме «СИ» была тема с заголовком «все девки – глупые клуши, и играть они не умеют». Неудовлетворенные пацаны ругаются на девчонок за то, что те не играют; при этом сами пацаны жмут кнопки вместо того, чтобы пойти найти себе девчонку. Со стороны выглядит очень забавно. Хотя смеяться, конечно, не над чем. сят, с интересом влезают в мужские штаны и играют в мужские игрушки. Ну или инфантильные подростки, у которых стереотипы сексуального поведения не сформированы, так они просто играть пойдут, вообще ни о чем не задумываясь.
– Две категории.
– Две. Ты знаешь хоть одну тихую, робкую девушку, которая бы играла? Нет? Вот тут-то вся соль. У меня спрашивают: «Как же ты можешь играть в Onimusha, там же самураи рубятся!». Это разве плохо? Столько героев, хороший сюжет... По-моему, абсолютно бесполая игра, и это здорово. А вспомни Ico, какая романтика... Со второй из двух категорий, о которых я говорила, все хуже обстоит. Это эскаписты, заторможенные в сексуальном плане

# [НЕ] ЖЕНСКОЕ ДЕЛО

– Жестоко. У «Страны» же аудитория мужская.
Она права, это жестоко. Любая попытка анализировать непопулярность компьютерных и видеоигр у слабого пола открывает весьма неприятные для сильного пола факты. Ева их озвучивает:
– Игры входят в число вещей, разделяющих полы. Признак праздности, силы и привилегий. Мужчины – это сильный пол, женщины – слабый. Сильный одерживает верх над слабым и пользуется всеми привилегиями. Мужчина после работы отдыхает. Женщина следит за очагом и растит детей. Все это давно в крови, на уровне инстинктов.
– Феминизм, борьба за равноправие полов...
– Навалили на нас больше обязанностей. Теперь получается, что женщина может работать наравне с мужчиной – только не вместо, а вдобавок к своим родительским обязанностям и домашним делам. По природе своей мужчина гораздо терпимее относится к любому бардаку, а женщина во всем старается поддерживать хоть какой-то порядок. Ну и у кого остается больше свободного времени на игры?
– Тут можно долго спорить о частностях, но в целом так оно и есть. Женщины не играют в футбол, не ездят на охоту или рыбалку, редко
– В первую очередь, это говорит о низком уровне культуры тех парней. Сам знаешь, на западных форумах к девушкам-геймерам относятся подчеркнуто вежливо, только в Рунете галантность почему-то не в чести. Ну да ладно, идея в другом. Женщины, возможно, подсознательно хотят, чтобы что-то в этом мире по-прежнему принадлежало мужчинам, оставалось чисто мужским признаком. Охота, опасные профессии...
– Поэтому женщины не очень-то служат в армии, не идут... скажем, в пожарные. И чураются игр?
– И когда девчонки бросают: «Фи, а мой-то все играет», они ведь так говорят не потому, что им неинтересно – может, им приятно это сказать! «Он у меня мужик, занимается мужским делом!». Как тебе?
– И смех, и грех. Очень многое объясняет. Замкнутый круг: парни ждут, что девушки начнут играть, а девушки оставляют им эту вотчину и удивляются, куда делись сказочные принцы. При этом стереотип «игры – только для мужчин» выгравирован в золоте на камне.
– Конечно. Как журналы подают письма девушек? «Глядите, какая диковинная зверушка нам написала!». Поэтому сейчас геймерши – это чаще всего такие... пацанки. Внутренне они от мужчин не зави- подростки. Женщины, конечно, по жизни тверже стоят на ногах. Женщин-алкоголичек меньше, чем мужчин. Но если женщина запила, заигралась, стала какой-нибудь упертой сектанткой, то это смерть, тушите свет.

Вражеский ход в Disgaea, тем временем, заканчивается. Я думаю о том, что сложно ломать стереотипы. Думаю о Японии, где давно существуют чисто женские игровые жанры, а в игровых магазинах можно запросто встретить девчонок. Вспоминаю о ребятах на нашем форуме, наверняка мечтающих о спутнице, которая разделила бы их увлечения, – и одновременно отталкивающих потенциальных кандидаток. Для того чтобы прекрасный пол активно заинтересовался играми, нужны журналисты-девушки, нужны «женские» обложки игровых журналов. Необходимо снять табу и перестать относиться к играющей девушке как к загадочному существу, которое, конечно, и не мужчина, но вроде бы уже и не женщина.

– Работайте, мальчики. Все в ваших руках.
Мурлыкая в такт мелодии, она поворачивается к экрану и подхватывает с ковра джойпад. ■

**Домашнее чтение:**

Game Girl Advance (http://www.gamegirladvance.com) – англоязычный веб-сайт, посвященный девушкам-геймерам.

«Живой журнал» Евы Соулу: http://www.livejournal.com/~soulu

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.capcom-europe.com



Охрана груза Биокорпорации – первое задание вашего героя. С него-то история и начинается…



Три элемента – огонь, лед и молния – сочетаются по схеме «камень-ножницы-бумага».




Удары первого и второго классов уже нанесены, пора завершить комбо самым мощным приемом из арсенала Рю! Очков действия накоплено столько, что хватит и на вторую серию атак.

# BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

## НОВЫЙ ВИТОК ЭВОЛЮЦИИ ДРАКОНОВ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

**Вы пройдете огонь, воду и медные трубы. Горечь предательства и сладкий дурман любви станут острой приправой к приключениям, что развернутся на нескольких десятках кругов ада.** Оружие массового поражения и террористы, милейшие феи и пышные дворцы, мечи и магия, монстры-мутанты и утонченные сверхлюди-ницшеанцы, мыслящие себя единственными вершителями судеб остатков человечества, – такова пятая по счету часть Breath of Fire, вечно последующего за Final Fantasy «огнедышащего» RPG-сериала от Capcom.

### РАДИ НЕЕ СТОИТ ЖИТЬ

И это только кажется, что идеалы веселой саги о парне Рю, умеющем превращаться в дракона, преданы и втоптаны в грязь, что сильная и смелая принцесса Нина выглядит жалко и убого в своей «пятой версии». Презренные гомункулы нравятся геймерам лишь, когда они красивы и одной своей харизмой поднимают на бой товарищей, а нежизнеспособное, безмолвное существо с тонкими ножками и обезображенным технологией cel-shading личиком не должно вызвать любви – лишь жалость. Но и это чувство, к коему не так уж часто апеллируют сценаристы игр, оказалось способным на то, чтобы зажечь сердца геймеров яростью, желанием пройти Breath of Fire: Dragon Quarter до конца, распахнуть двери замкнутого на себя мирка и наконец-то увидеть голубое небо – вместе с той, для кого это было вопросом жизни и смерти… И Рю, обреченный на гибель, получивший вместе со сверхспособностями отложенную на несколько часов смерть, становится тем самым героем, роль которого отыгрывать хочется отнюдь не из-за отсутствия достойной альтернативы.

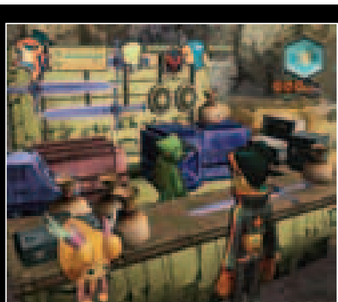
### ЯПОНСКИЙ FALLOUT

Живут на свете люди, которым нравится заниматься конструированием возможного будущего по «плохому» сценарию, рассказывать о жизни и смерти после атомных бомбардировок городов открытым текстом, с использованием простых и понятных всем образов. Работают они и в игровой индустрии. Но есть те, кто не приемлет принципы нововявленного соцреализма, заказанного модой на

## ПЛАЧ ПО МИНИ-ИГРАМ

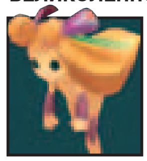
**БЕЗ НИХ НЕ БЫВАЕТ ЯПОНСКИХ RPG. НО ИНОГДА…**

Рыбалка… охота… Где вы, о визитные карточки серии? Молчание было мне ответом. Не вписались они в концепцию нового мира, и ничего с этим не поделаешь. Но сохранено главное – город фей. Примерно в середине игры вы встретитесь с этими забавными существами и получите «пропуск» в их мирок. Феи нового поколения работать (и размножаться!) не хотят, но вместо них этим занимаются разумные муравьи. Освоить они могут множество профессий – от изготовления предметов до базовых навыков игровой журналистики. Шучу-шучу, таблоид они издавать будут обычный. Муравьи рождаются, живут, совершенствуют свои навыки, гибнут в битвах с ужасными монстрами, копают туннели, осваивают новые пещеры, старятся и умирают. Эти создания заслуживают уважения, поверьте мне.



## ВЕРДИКТ

ВЕЛИКОЛЕПНО



**8.0**
НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

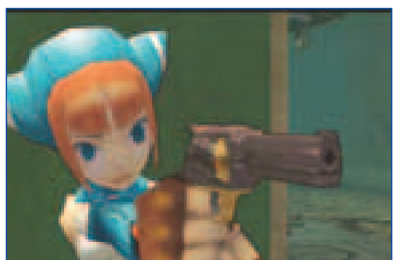
**ПЛЮСЫ**

Оригинальный дизайн, идеальная система боя, качественная музыка, высокая ценность повторного прохождения.

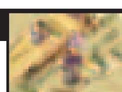
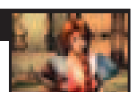
**МИНУСЫ**

Возможно, слишком оригинальный дизайн, слабый графический движок, мало красивых сюжетных роликов.

Это нестандартная RPG, но рассчитанная на широкую аудиторию. Освойтесь в ее мире, и 40 часов удовольствия обеспечено.



Был у Рю всегда хвостатый друг. Теперь это подруга.

| НЕ ПОХОЖА НА | ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Breath of Fire IV  | Arc: Twilight of the Spirits  |

УНИКАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ДАЖЕ ПО МЕРКАМ JRPG. НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ. НО НЕ БЕЗ ОШИБОК.

## НА КАЖДУЮ АБСОЛЮТНУЮ ЗАЩИТУ...

**...НАЙДЕТСЯ ХИТРОЕ КОМБО**

**Необходимость использовать связки разных ударов вместо последовательного применения самых красивых или мощных осознается далеко не сразу. Что нам дает бонус в 10-30 процентов атаки? Тьфу! Да и приемов поначалу не так много. Отрезвление наступает при встрече с боссами с абсолютной защитой. Ударила Нина магией третьего уровня, что должна отнимать 150HP, а защита с лимитом в 200HP все поглотила. Повреждения отсутствуют. Совсем. Вот тут-то каждый бонус на счету! К тому же абсолютная защита воспринимает комбо как один большой удар. 50 плюс 100 плюс 150 минус 200 – босс потеряет целую сотню HP. Такая вот арифметика на уровне начальной школы.**

постъядерный киберпанк, кто предпочитает туманные образы и яркие гиперболы, препарирует душу, но не тело. Dragon Quarter использует cel-shading в его самой мрачной версии, чтобы показать огромный подземный город, где от неизвестной катастрофы укрылись остатки человечества, забывшие за тысячу лет цвет неба. Fallout был миром «плоских», однородных социальных групп, борющихся за выживание. Breath of Fire демонстрирует срез вертикальной структуры общества. И снимите розовые очки – современного нам общества, не какой-то абстракции. Жалкие отбросы, потерявшие человеческий облик, немногочисленный слой успешно борющихся за выживание людей, презирающий «неудачников» средний класс и, наконец, вершина пирамиды – Регенты, сильные мира сего, и противостоящая им с оружием в руках откормленная оппозиция – таков расклад сил. Таков путь, который придется пройти Рю и Нине.

### МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Ошибаются разработчики, предлагающие в своих новых проектах одну-две маленькие революции. Зачем отрезать собаке хвост по кусочку («чтобы было не так больно»?), когда отрубить его можно одним махом? В первом случае критический взгляд поклонника серии, мгновенно определяющего, «что здесь не так», всегда сравнивает игру с «тем, что было, и было хорошо и так». Во втором случае геймер ошеломлен, ошарашен, и тут-то его и можно брать тепленьким.

В Dragon Quarter концептуальным изменениям подверглось абсолютно все, начнем рассказ с нетривиальных принципов построения сюжета. При первом прохождении игра оформляется лишь половиной подготовленных диалогов, остальные скрывает система SOL, то бишь Scenario Overlay System. Работает она так: в любой момент вы вольны «сдаться» (выбрать в меню пункт Give Up), вернуться к последнему сейву или на начало игры. Это отнимет все заработанные индивидуально очки опыта и лежащие «в мешке» предметы, но сохранит экипировку, деньги, относящуюся к «общему пулу партии»



Рю держит хрупкое тело девушки бережно, ибо нет для него в жизни ничего важнее ее.

экспу и все, что было оставлено на хранение у девушки из службы идентификации артефактов. При повторном прохождении вы и увидите SOL-ролики, проясняющие детали сюжета. Это произойдет обязательно, гигантам мысли, одолевшим игру с не более чем двумя возвратами «на самое начало», могу лишь подарить свое восторженное «браво». Ибо уровень сложности подталкивает геймера именно к такому способу «прокачки». Все привычные рецепты здесь не работают. Игра идет по другим правилам. И SOL тут приходится как раз к месту.

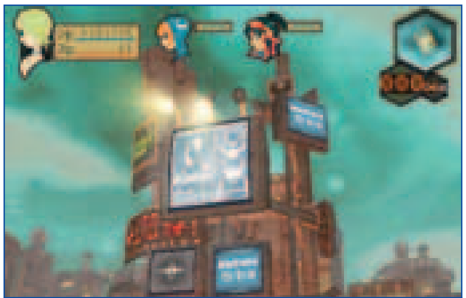
### ШОКОВАЯ ТЕРАПИЯ

Вам надоели RPG, где достаточно лениво нажимать кнопку «X», с удовольствием поглощая вкусный кофе и время от времени поглядывая на экран в ожидании сюжетного ролика? Получайте! В Breath of Fire: Dragon Quarter представлена лучшая система боя в японских RPG за всю историю существования жанра. Без шуток. Без скидок на мою «необъективность». За основу взят боевой движок тактических RPG, сражения идут пошагово (без клеточек – передвигаться можно в любом направлении на расстояние, определенное запасом очков действия) и в декорациях, позаимствованных из основного режима игры. Идете по коридору, атакуете монстров – камера поднимается наверх, и схватка начинается. Без splash-экрана. Да, опять вспоминаем Fallout, без этого здесь никак. На исход сражения можно влиять заранее – с помощью приманок отвлекать монстров, чтобы затем проскочить мимо них, расставлять ловушки для дальнейшего применения в бою, стрелять издалека, чтобы затем «играть белыми». Вариантов много.

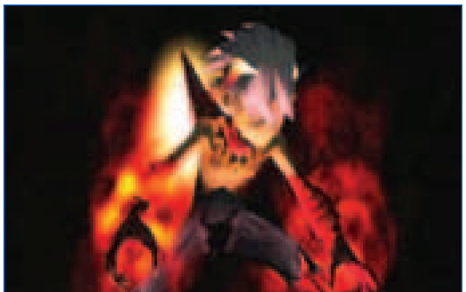
В Dragon Quarter всего три героя (еще один – «не считается»), но каждый из них уникален. Рю – грубая сила, Нина – магия, девочка-террористка Лин – оружие дальнего боя. Здесь нет MP – лишь три класса атак, тратящих 10, 20 или 30 очков действия (восстанавливаются с каждым ходом). Нет (вообще!) заклинаний, позволяющих лечиться – только предметы (а их с собой можно брать не так уж и много, да и магазины встречаются нечасто). Зато использование последних не тратит очки действия, то есть вы никогда не потеряете бойца только потому, что ему «некогда» восстановить HP.

Опытный поклонник японских ролевых игр знает, что многие «вспомогательные заклинания» добавляют в игры «для галочки». В Breath of Fire именно они будут вашей тяжелой артиллерией... если так можно назвать умение Нины расставлять на поле боя заклинания-ловушки. Радиус их действия и убойная сила позволяют при умелом маневрировании избегать любого рода физических контактов с противником. Если враг обходит ловушки стороной, можно воспользоваться атаками Рю и Лин, чтобы толкнуть его в нужную сторону. Свобода действий не просто высока – игровой дви-

http://www.capcom-europe.com



Неприятно, когда ваших друзей заносят в список «их ищет милиция». Но что делать?



Превращение в дракона выполнено в том же странном стиле, что и дизайн всей игры.




«Танцуй, монстрик, танцуй. Прыгай на меня, чтобы получить свою долю свинца, униженно отползай в сторону, пытайся контратаковать, превозмогая усталость. Это предусмотрено в моих комбо!» – так говорит Лин в бою.

## ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ

**«Обычных» атак в игре нет вообще – только специальные. Их надо выучивать и экипировать на оружие, только тогда ими можно пользоваться. Некоторые защитные навыки следует «цеплять» на щиты, что также снабжены слотами для специальных умений. Часто слоты могут быть заблокированы для использования, либо заняты жестко заданными скиллами. Если видите какой-нибудь Thunder Staff, знайте – скорее всего, там есть соответствующая магия третьего уровня (в том числе и та, что герой пока сам «не выучил», но «встроенной в оружие» пользоваться может!). Возможностей для оптимизации экипировки – море, не забывайте ими пользоваться.**



жок обязывает геймера к использованию всех заложенных в него возможностей. К каждой новой локации надо приноровиться, изучить повадки населяющих ее существ, обновить и оптимизировать набор атак, разработать неординарную стратегию, не гнушаясь применением SOL. Это окупится, поверьте мне.

### ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Во времена стародавние превращение Рю в дракона было грубым аналогом саммон-атак из Final Fantasy. Большой расход MP, красивые и исключительно смертоносные атаки – приятное дополнение к обычной магии. В Dragon Quarter генной инженерией заняться не дадут, да и вообще дракон неправильный какой-то. В кавычках дракон. Существо это, конечно, ужасное на вид и смерть несущее всему живому. Превратившись в него, Рю способен за несколько секунд уничтожить любого босса. Даже необязательно пользоваться сериями из суперударов – достаточно огненного дыхания, напрямую «перегоняющего» показания D-Counter в отнятые у противника HP. Чем дольше жмете кнопку – тем больше он потеряет. Вот и все.

Что за D-Counter? Этот вопрос отделяет геймеров, читающих мануалы, прохождения и обзоры, от упрямых самоучек. К середине игры понять, что же это за цифры странные отображаются в углу экрана – такого потрясения и врагу не пожелаешь. D-Counter принимает значения от 0 до 100, сотня означает окончательную и бесповоротную смерть. Приближает вас к ней каждая секунда игрового процесса (не учитываются время нахождения в меню, городе фей и прочие «выпадения из реальности»), а также (очень быстро!) применение драконьих способностей. Обнулить D-Counter или уменьшить его значение нельзя. Как ни пытайтесь. Только если вернетесь на начало игры согласно правилам SOL. Для обычного геймера D-Counter означает две вещи: в игре есть лимит на время прохождения и возможность два-три раза за игру «схалявить» в серьезной битве. Для фаната серии – то, что в любимого всеми дракона превращаться можно два-три раза за игру, а это совсем не радует и, пожалуй, является самым серьезным недостатком Dragon Quarter. Всем бы такие недостатки.

### ОДНИМ ГЛАЗОМ, ДВУМЯ УШАМИ

Право оценивать внешний облик игры предоставляю вам. Я никогда не любила импрессионизм, а уж тем более – современные течения в изобразительном искусстве. Dragon Quarter – мир крупных мазков и нарочито примитивных аллегорий, воздушного, легкого дизайна и ярких, мультяшных персонажей, мир контраста между необычным и невиданным. Где-то это оправдано, где-то – притянуто за уши. Причастность к аниме-фэндому позволит быстрее привыкнуть к одним аспектам игры, непричастность – к другим. С музыкой проще – спокойные классические мелодии Хитаси Сакимото (Vagrant Story) должны понравиться всем здравомыслящим людям. К каким бы выводам ни пришли, финальный ответ на вопрос об отношении к игре для настоящего поклонника жанра очевиден. Dragon Quarter – уникальная игра, где бои и «умны», и зрелищны, и никогда не надоедают. Именно благодаря этому потенциал системы SOL востребован – провоцирование геймера на повторное прохождение игры заставляет его послушно следовать замыслу разработчиков. Благородное негодование очень быстро сходит на нет, уступая месту детскому восторгу. Не замечаешь даже отсутствия «силиконовых» сюжетных роликов – мир игры настолько необычен, что здесь они казались бы неуместными. Вот такое оно, дыхание огненное нового хита от Capcom. ■

## ПРИЗРАК DIABLO...

### ... БРОДИТ ПО КОНСОЛЯМ

**Взгляните на игру трезво – и увидите, что Dragon Quarter во многом сводится к прохождению многоуровневых подземелий с не столь уж многочисленными сюжетными вставками, минимумом NPC, городов и магазинов. Основной источник дохода – не отчисления движка игры за убитых монстров, а продажа многочисленных ненужных предметов. К счастью, необходимость выкидывать наименее ценное из-за ограниченности объема «мешка» несколько нивелируется после появления доступа к поселению фей (мгновенная телепортация туда-обратно позволяет не ждать с продажей до посещения городских магазинов). Но все же система боя – главное, что отличает игру от Diablo, ибо стоит заикнуться о сюжете, как сразу найдется куча любителей глубокомысленно поковырять пальцем в ухе.**



SpellForce
The Order of Dawn
«Самый удачный сплав RTS и RPG!»
- Журнал «PC ИГРЫ»
Phenomic
© 2003–2004 Phenomic Game Development. All Rights Reserved. © 2004 Jowood productions. All Rights Reserved
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (095) 212–44–51,212–01–81, 212–01–61; office@russobit–m.ru.
JoWooD Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Whiptail interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pixel Software Ltd.
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** Pentium II 266 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 8 Мбайт RAM

http://www.pixelgame.net

# BLADE&SWORD (КЛИНОК ДОБЛЕСТИ)

## ОСТРИЕ ЕЩЕ ОСТРЕЕ

**МАРИНА ПЕТРАШКО**
petrashko@list.ru

**Все зависит от того, любите ли вы Diablo, как любят его в Pixel Software. Если очень любите – не слушайте меня, идите и играйте! Если о подобных древностях вы и не слыхали, старую сказку расскажут вам на новый лад энтузиасты из Срединной империи.**

### НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ...

Памятуя о старине, разработчики открестились от всего новомодного. Игра встречает нас неприветливо – огромными пикселями в сюжетно неплохой, даже красивой заставке. Спрайтовый герой (или героиня, на выбор дается два воина и одна воительница) скользит по изометрическому фону, как по льду. Бежать лучше не пытаться – это возможно, но без слез глядеть на это нельзя. Вокруг перемещаются персонажи, больше похожие на пластилиновых. Камера статична, разрешение издевается над игроком – предлагает, по умолчанию, 640 на 480 точек, из которых на главгероя (ни больше ни меньше, как спасителя мира) отводится мало, крайне мало. В начале игры вам открытым текстом (именно текстом) объясняется, почему и от кого вам придется спасать мир, но поскольку большинство в послании – китайская философия наивысшей пробы, предоставляю любопытным право самим разобраться, в чем там суть. Мы же займемся делом более простым и благородным, на котором основан весь игровой процесс и продвижение по сюжету – будем планомерно зачищать локации от монстров.

Около 40 локаций, поделенных на 3 главы, ожидают нашего триумфального пришествия.

### ГОРЫ ТРУПОВ

Они образовались в игре отнюдь не по вашей вине, но вам предстоит с ними разбираться.

Разнообразным покойничкам страсть как надоело лежать без дела, вот они и предпочли восстать. Теперь на окружающих пространствах их гораздо больше, чем живых. Да и зачем они нужны, живые-то! Одиндва сюжетных персонажа на локацию, и хватит с вас.

Без большого же количества кандидатов на повторное захоронение не обойдешься, иначе как еще получить заветные очки опыта, с помощью чего набрать уровни, чтобы победить особо злобного босса?

Без этого никак. Потому и бродят по просторам игры просто трупы; трупы, прикидывающиеся покойными; взрывающиеся трупы; отравленные трупы; замороженные трупы; трупы-лучники и трупы-копейщики а также их трупные военачальники; и, наконец, трупы раскапыватели могил.

Честно признаюсь, это покойницкое изобилие здорово утомляет. Где-то

### НЕ ВСЕ ТАК ПЛОХО

**На самом деле, в игре присутствует не только однообразная борьба с врагами. Загадочным сюжетом, в который все-таки придется залезть, игроку предписано овладеть семью «Holy Spirit», выполняя подквесты, не имеющие ничего общего с драками. Обидно , что эта линия истории крайне скудна, хотя сама по себе весьма привлекательна и оригинальна. Так, чтобы овладеть первым «Holy Spirit», а именно состраданием, вам придется пройти лабиринт с нападающими собаками, не убив ни одной. Секрет в том, что (осторожно, дальше будет подсказка!) не обязательно бегать от них и терпеть укусы – можно ловко перепрыгнуть через стены лабиринта.**



| ХУЖЕ ЧЕМ | КИТАЙСКИЙ ОТВЕТ |
|---|---|
| Diablo | Throne of Darkness |





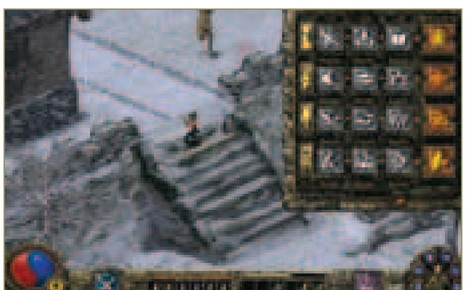
**DIABLO И STREET FIGTER В ОДНОМ ФЛАКОНЕ. ДА ЗДРАВСТВУЕТ ЭНЕРГИЯ CHI!**

### ТО ЛИ ЕЩЕ БУДЕТ...

**ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ РОССИЙСКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ**

**Переводить зарубежные игры россиянам не впервой. Однако компания «Акелла», мужественно взявшая на себя этот нелегкий труд, столкнется с рядом проблем – игра «говорит» на английском языке с сильным китайским акцентом. Местами она вообще безапелляционно изъясняется иероглифами, а китайские имена NPC вызывают у русскоговорящих людей нездоровые ассоциации и веселый смех. На этом фоне философские потуги сюжета смотрятся особенно радостно.**





Четыре категории по три скилла, и еще каждый из них прокачивается «вглубь».



И даже с дровами, вернее с деревьями, вам придется бороться. Чтобы добыть дрова...



Не стоит недооценивать роли дополнительных умений персонажей. Прыжок, например, позволяет добраться в недоступное место, окруженное скалами или стенами.

## ВЕРДИКТ

DIABLO ПО-КИТАЙСКИ



**5.5**

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

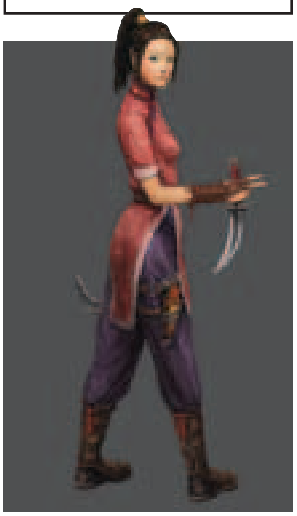
**ПЛЮСЫ**

Изобилие боевых приемов, из которых можно самому собирать разные комбо-атаки, возможность порубить врагов в капусту.

**МИНУСЫ**

Устаревшая графика, неаккуратная анимация персонажей, однообразие монстров, прямолинейность сюжета, невысокое разрешение.

На фоне повсеместного применения трехмерной графики внешний вид игры и кунг-фу – вещи примерно равной древности.



## НЕПОЛИТКОРРЕКТНЫЕ МЕДВЕДИ

**БЫЛА ЛИ У ДИЗАЙНЕРОВ ИГРЫ ЗАДНЯЯ МЫСЛЬ?**

Одним из первых серьезных и плохо убиваемых монстров на вашем пути станет очаровательный бурый медведь исполинского размера, одетый, словно былинный богатырь. Это создание местной легендой классифицируется как ужасный демон, которого настоящему герою непременно надо победить. Конечно, помимо него в игре полно других «демонических» животных, но этот как-то особенно выделяется. Неужели русский с китайцем больше не «братья вовек»?



примерно в третьей локации начинаешь тихо подвывать, глядя, как очередной недобитый кадавр равнодушно и неторопливо выкапывается из земли прямо перед твоим носом.

Кроме покойников, на роли жертвенных монстров авторами были записаны разнообразные человекоподобные звери, словно сошедшие со страниц русских сказок, – волки и лисы (копейщики и лучники), кабаны, обезьяны и даже бурые мишки.

По мере продвижения по сюжету к ним присоединяются демоны, описать внешний вид которых нет никакой возможности, их надо видеть. Именно эти демоны, на которых ушла львиная доля фантазии разработчиков, примирили меня с неудачно выглядящими героями и NPC.

### СМЕРТЬ МЫШКЕ!

Охота на всю эту живность происходит очень просто: щелчок на врага левой кнопкой – удар руками, правой – удар ногой. Щелкать надо быстро. Врагов много. Из убитых выпадает добро – опять же щелкай левой кнопкой. Пальцы немеют, кнопка западает. Играть без оптической мыши – совершенно бессмысленно!

От убиенных наш доблестный герой отсекает совершенно неожиданные вещи – может отрубить, например, лисе-лучнику хвост. От хвоста пользы никакой, а вот исхитрившись отрубить руку с мечом или щитом, можно лишить противника возможности драться (он, вполне вероятно, начнет драться ногами) или защищаться. Особо усердное кликанье в конце концов превратит оппонента в ворох ошметков. А все почему?

### I KNOW KUNG FU!!!

Правильно. Древнее тайное и загадочное искусство борьбы (с недобитыми трупами) присутствует в игре в наиполнейшем объеме. Четыре школы по три уровня в каждой, три степени усвоения любого из уровней плюс суперудар в каждой из школ, на который в бою еще надо накопить специальную силу!

Развивать привычные RPG качества вроде ловкости или выносливости по собственному усмотрению вам не дадут, зато вполне можно отвести душу, распределяя очки обучения между приемами кунг-фу, которые, кстати, различаются у каждого из трех персонажей. Огромный воин берет силой, давит своих противников массой и бодается, если что. Рыцарь поменьше – приверженец баланса силы и ловкости, а вовсе уж хрупкая девица крутит сальто, шпагаты в воздухе, гимнастически издеваясь над неповоротливостью зомби.

Все это великолепие собирается в комбо-атаки простым добавлением действий. Сначала ваш герой только пинается по правой кнопке, но разучив прием, вы можете в специальном окошке собрать любую последовательность из пинков, ударов и приемов. Тогда, выбрав комбо-атаку, вы получаете вашу последовательность, допустим «пинок-прыжок-суперудар», в зацикленном виде, и по правой кнопке, с каждым щелчком, герой будет сначала пинаться, потом прыгать, ударять и снова пинаться.

На приемы кунг-фу тратится мана, вернее энергия Chi, потому что, как любезно объяснят вам местные философы-таоисты, кунг-фу – это путь духовного становления великого воина.

Стоп-стоп, опять философия. Мы люди темные, истребители и без того мертвых покойничков, нам гораздо важней другое – играть или не играть. Итак, не играть, если: вы не любите Diablo, вас пугают изометрические спрайтовые движки, перспектива долгих битв и мучительного левелайза и вам не нравится побеждать врагов, остервенело кликая по ним мышкой.

Во всех остальных случаях, особенно если вам по вкусу акробатически-магические приемы, и обожаете зачищать обширные пространства и радоваться этому, – играйте на здоровье! ■



Последствия применения кунг-фу на практике.



Несмотря на устаревшую графику, следы на снегу героиня все же оставляет…



Когда вы устанете от бесконечных зомби, местные монстры начнут-таки вас радовать. Слон-демон, с которым вам предстоит сразиться в начале второй главы, просто очарователен.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Argonaut Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://swatgst.sierra.com/



Стоит подкрасться сзади, гаркнуть в ухо «SWAT, брось оружие!» – и можно вязать.



Снайпера чаще засовывают в тесные коридоры, где ему приходится ой как туго.




Искусственный интеллект играет мускулами: бойцы автоматически берут в прицел проблемный дверной проем, не лезут на вашу линию огня, никогда не путаются в небольших уровнях.

# SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

## СПЕЦНАЗ ПЕЧАЛЬНОГО ОБРАЗА

**ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН**
zontique@gameland.ru

**Разработчики из Argonaut Games известны, прежде всего, как авторы развеселых платформеров. Из крупных проектов в их активе — забавный I-Ninja да оставшаяся без издателя многострадальная Malice. Когда такие люди берутся за создание тактического шутера, поневоле хочется отключить детектор сарказма, дабы тот, не дай бог, не сгорел от перенапряжения.**

А зря – вопреки опасениям, британские умельцы подтвердили статус пусть не звездной, но добротной и крепкой команды. SWAT: Global Strike Team появилась на свет как внебрачное дитя первоклассного компьютерного шутера SWAT 3, который, в свою очередь, отпочковался от легендарной адвенчуры под названием Police Quest, популярной в начале девяностых. Богатая родословная никак не сказалась на первой консольной игре серии, которая предпочла изобрести всю механику ведения боя с нуля.

Планировать операцию нельзя, игроку не позволено даже выбрать точку входа в опасную зону. Перед штурмом можно только указать подходящее оружие: дробовик, штурмовую винтовку или пулемет. Дополнительно идет пистолет-транквилизатор, без вариантов, плюс гранаты. Выполняя задания, вы получаете «очки опыта», которые могут улучшить ТТХ средств поражения противника. Оптимизации подвергается сила отдачи при стрельбе, точность, объем магазина и уровень наносимых пулями повреждений. Проходя миссию на минимальной сложности, вы сможете заработать ровно в три раза меньше бонусов, чем если дерзнете попробовать ее же в «хардкорной» версии.

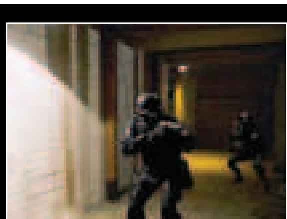
Хозяйничать на карте иногда выпускают волка-одиночку, а иногда – сразу нескольких омоновцев. Если действует отряд, есть смысл отдавать напарникам простейшие команды: идти к указанной точке, следовать за лидером, открыть дверь, зачистить помещение. Нажимать на рычаги и работать с компьютерами умеют только подчиненные, игроку достается роль прикрытия. Силам правопорядка негоже валить всех без разбора – каждый выстрел в человека, не представляющего прямой и явной угрозы, считается превышением служебных полномочий. Поощряется использование силы убеждения: нужно навести прицел на террориста и выкрикивать угрозы, пока тот не позволит надеть на себя наручники. Синий индикатор под прицелом показывает кондицию жертвы, а пара прошедших рядом с головой пуль могут быть веским аргументом.

Впрочем, все это никак не меняет общего настроя игры: она скорее напоминает удалую Halo, чем серьезную Rainbow Six. И SWAT достаточно хорош, чтобы не стушевываться в присутствии других консольных шутеров. ■

### FPS С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ

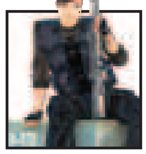
**ИСТОРИЯ СЕРИАЛА SWAT ГЛАЗАМИ СЛУЧАЙНОГО ПРОХОЖЕГО**

**Под заголовком SWAT выходили игры самых различных жанров. Первая часть, Police Quest: SWAT, появилась на свет в 95 году и являла собой неудачный квест с картинками из жизни полицейских. Police Quest: SWAT 2 ударилась в стратегические крайности подражания X-com. А SWAT 3: Close Quarters Battle отреклась от предков и подалась в стан тактических шутеров, где в свое время составляла серьезную конкуренцию Rainbow Six: Rogue Spear.**



### ВЕРДИКТ

FIRE IN THE HOLE!



**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

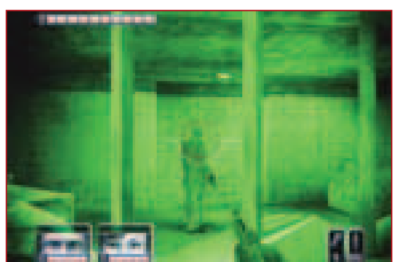
**+ ПЛЮСЫ**

**Правдоподобный дизайн уровней, сильный искусственный интеллект, необычная игровая механика, поддержка управления голосом.**

**– МИНУСЫ**

**Скромный выбор оружия, неудачные снайперские уровни, ограниченный набор приказов.**

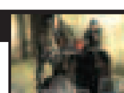
**До уровня полицейских симуляторов на PC игре далеко, но среди консольных шутеров SWAT держится молодцом.**



В темноте очертанья тают, в теемноте...

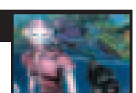
**– ХУЖЕ, ЧЕМ**

Rainbow Six 3



**+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Judge Dredd vs Judge Death



**НЕПЛОХО, НО НАСТОЯЩИМ ТАКТИЧЕСКИМ FPS ИГРА КОНКУРЕНЦИИ НЕ СОСТАВИТ.**



Шизы в большом городе
Страшилки
Шестое чувство
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://bgda2.blackisle.com/



Хуже всего, когда врагов много и они наступают с разных сторон.



Мана нужна всем. Если уж не на заклинания, то для выполнения спецприемов.



Если уж в подземелье встречаются коричневые стены, каменные плитки и гранитные колонны, значит, они будут преследовать нас на протяжении нескольких уровней.

# BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

## СТАРАЯ СКАЗКА НА СТАРЫЙ ЛАД

**ОЛЕГ КОРОВИН**
korovin@gameland.ru

**Объясните мне кто-нибудь, мы теперь о творчестве Black Isle Studios говорим либо хорошо, либо никак? Но ведь Baldur's Gate: Dark Alliance II все-таки не Fallout 3 (да будет земля ему пухом...). К тому же, политика партии по этому вопросу не определена. Так что, с вашего позволения, я уж по сложившейся традиции буду пороть правду-матку...**

История Black Isle Studios – настоящая трагедия, но, как это часто бывает, где-то рядом прячется и фарс. Трагедия – это, конечно, Fallout 3. Во всяком случае, считать иначе – значит, расписаться в своей полнейшей аполитичности. А фарс, как ни парадоксально, – Baldur's Gate: Dark Alliance II. Дело в том, что первую часть консольной инкарнации Baldur's Gate создала команда Snowblind. Потом она ушла из-под крыла Interplay и занялась Champions of Norrath: Realms of EverQuest, а вторая часть Dark Alliance была отдана в руки отцов-основателей вселенной Baldur's Gate – Black Isle. Но разработчики-то тогда еще не знали, что их студию расформируют. А что в результате? В результате последнее, что сделала Black Isle в этой жизни, – это Baldur's Gate: Dark Alliance II и... кхм, Fallout: Brotherhood of Steel. Довольно горькая ирония, учитывая, что эти люди всегда были законодателями мод на рынке RPG для PC. А теперь в анналах истории запишут: легендарные разработчики превратили два своих суперсериала в тупое рубилово... и ушли со сцены. Аж слезы наворачиваются. Вот только во всем этом трагифарсе важно учесть одно обстоятельство: сам Dark Alliance II не виноват в том, что случилось с его создателями. Весь пафос ситуации не мешает игре быть по-настоящему хорошим рубиловом. Хотя, надо признать, действительно туповатым.

### ФЭНТЕЗИ С АПЛОМБОМ

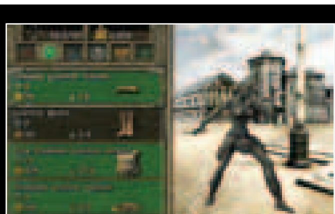
Чего точно не ожидаешь от Dark Alliance II, так это что игра заставит хоть о чем-то задуматься. А она, представьте себе, заставляет. Например, о канонах жанра фэнтези. Вроде бы, таким мэтрам, какие работали в Black Isle, они должны быть известны лучше, чем кому-либо. Так оно и есть. Проблема в том, что разработчикам они известны даже слишком хорошо. В результате с фэнтезийностью они временами перегибают палку.

Сюжет. Злое-презлое зло вернулось в Baldur's Gate. И брошен был клич, и явились на зов пятеро вои-

### ГЕРОИЗМ В ДЕЙСТВИИ

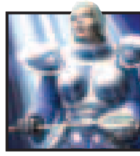
#### КАК НОВЫЕ ГЕРОИ СПАСАЛИ СТАРЫХ

**Dark Alliance II знакомит нас с пятеркой новых героев, одного из которых мы себе выбираем в качестве alter ego. Нам на выбор: человек-варвар, гном-вор, темный эльф-монах, человек-клерик, лунный эльф-некромант. При этом появление новой пятерки полностью оправданно сюжетом, так как герои первой части сериала попали в плен к плохишу Мордоку. Теперь новичкам предстоит спасать ветеранов. Хотя ни те, ни другие об этом еще не знают.**



### ВЕРДИКТ

ДОСТОЙНО



**7.0** НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

**Доступный игровой процесс, верность традициям сериала, зрелищные бои, грамотно построенная ролевая система.**

**МИНУСЫ**

**Почти полное отсутствие нововведений, устаревший движок, однообразные уровни, прямолинейность игрового процесса.**

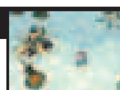
**Несмотря на многочисленные огрехи, удовольствие игра доставит. Хотя не у всех хватит терпения пройти ее до конца.**



На таких уровнях мысли о Diablo просто неизбежны.

**НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ**

Baldur's Gate: Dark Alliance



**ПОХОЖЕ НА**

Fallout: Brotherhood of Steel



**НОВШЕСТВ ТАК МАЛО, ЧТО DA II МОЖНО СЧИТАТЬ РИМЕЙКОМ ПЕРВОЙ ЧАСТИ. ХОРОШИМ РИМЕЙКОМ.**

нов. Храбрых-прехрабых, готовых сразиться со злом, уничтожающим все на своем пути, и вернуть мир в славный город. Не поверите, но это почти дословный перевод того, что написано на коробке с игрой. Нет, я не спорю, большинство фэнтезийных сюжетов в кратком пересказе именно так и звучат. Когда дело доходит до подробностей, все становится намного радостнее, но опять-таки не без перегибов. Dark Alliance II оставляет примерно такое же впечатление, как и третья киноинкарнация «Властелина колец». Вроде бы, все как надо, все, как доктор Толкиен прописал. Но как-то уж слишком пафосно и потому наивно. Сдержать нервный смешок или подступающую предательскую зевоту иногда становится просто невмоготу. Вряд ли именно такого эффекта добивались создатели...

Помимо сюжета перегибов тоже хватает. Тут, конечно, снова все от личных предпочтений зависит, но когда на меня по полу поехал заколдованный стол, я не на шутку испугался: таких глюков мне видеть еще не доводилось. Оказалось, не глюк. Стол на полном серьезе вознамерился меня убить. Затем его примеру последовали стулья. Чего-то я, наверное, недопонимаю в этом жанре.

Путешествие по лаборатории сумасшедшей ученой, делающей франкенштейнов из трупов горожан, тоже вполне можно отнести к элементам, которые вряд ли должны присутствовать в классической фэнтези. Но в данном случае весь этот закос под Resident Evil и даже Silent Hill смотрится вполне вменяемо. Неадекватно, но вменяемо. Испачканный кровью пол и стены, искусственные зомби в клетках, злодейка в заляпанном чем-то красным фартуке – все это наводит на мысли, что разработчики просто ненавязчиво подтрунивают над собой же и своими коллегами. Очень даже не исключено. Только в таком случае в некоторых эпизодах в углу экрана должна появляться табличка с веселой рожицей (или словом «лопата»), чтобы сразу было понятно, где смеяться. Хотя опять-таки не исключаю, что это только я такой непонятливый.

## ОТКОПАВ ЧУЖОЙ ТОПОР ВОЙНЫ...

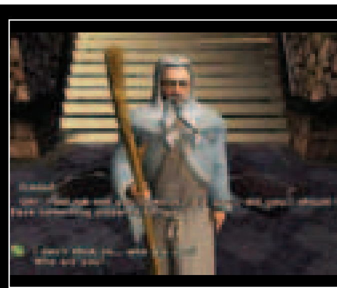
Ладно, к черту лирику. Все-таки говорим не об эпическом PC'шном Baldur's Gate, и все эти тонкости не имеют такого уж большого значения. Если мы запускаем Dark Alliance II, то нам подавай hack'n'slash. И побольше, побольше! Рубилова здесь столько, что хватит даже самым ненасытным. И начинается оно с первых же секунд. Никаких вам нудных вступлений и введений в курс дела. Сначала нам дают как следует напиться вражеской крови и лишь потом начинают разъяснять, что к чему в этом мире. Что особенно приятно, совершенно неважно, какого персонажа мы себе выберем. Будь то хоть типичный тупой рубака варвар, хоть утонченный некромант, хоть одухотворенный клерик – всех ждет одно и то же мочилово в одних и тех же количествах. Проблемы с тем, что какие-то классы в начале игры проигрывают в силе остальным, здесь не существует.

Однако у такой уравниловки есть и обратная сторона. Героев-то у нас пять, а стиль прохождения, считай, один на всех – идти напролом. Хоть перед нами толпа монстров, хоть босс уровня, все равно мы оказываемся вплотную к противнику и обмениваемся ударами до тех пор, пока тот, у кого меньше аптечек, не умрет. Несколько выделяются из стана

## ОПЫТ ЗА ДЕНЬГИ

### САМЫЙ НУЖНЫЙ МАГАЗИН

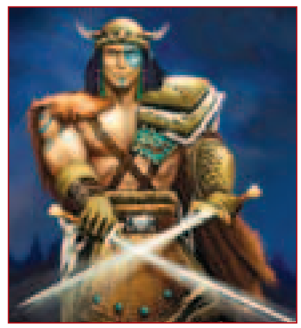
**Как и в большинстве подобных RPG, магазин в Dark Alliance II нужен в основном для того, чтобы продавать собранные шмотки. Купить там все равно нечего, потому что все самое ценное добывается в боях. А вот деньги в игре все-таки нужны. Например, чтобы сходить к провидцу, который расскажет герою много интересного о его прошлом, а тот за это получит кучу очков опыта. Эту нехитрую операцию можно повторять многократно.**



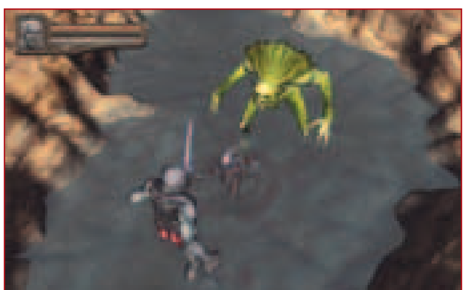
## ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ DARK ALLIANCE II

**Несмотря на раскрученность торговой марки и довольно высокое качество самого проекта, хорошие продажи Dark Alliance II гарантировать сложно.**

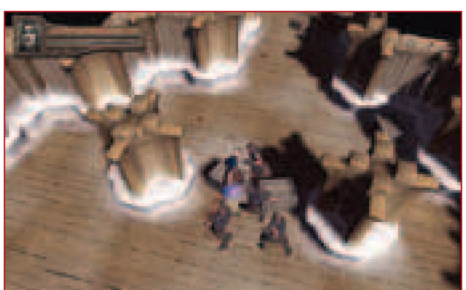
**Дело в том, что игра вышла едва ли не в один день с Fallout: Brotherhood of Steel. Оба проекта делались одной и той же командой на одном и том же движке. Геймплей у них тоже мало чем различается. А в самом ближайшем будущем выйдет еще и Champions of Norrath: Realms of EverQuest от создателей оригинального Dark Alliance и все на том же движке. Различия между тайтлами настолько малы, что едва ли многие захотят приобрести все три.**



**НАСЛАЖДАТЬСЯ ОТМЕННЫМ РУБИЛОВОМ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО В ОДИНОЧКУ, НО И С ДРУГОМ В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ...**



Вода, к сожалению, не изменилась, вы по-прежнему воюете по колено в «масле».



Возможность запрыгнуть на возвышение и атаковать оттуда иногда спасает жизнь.



Освещение в игре в основном статическое, поэтому смотрятся все предметы и ландшафты очень естественно. А вот спецэффекты по нынешним временам простенькие.

http://bgda2.blackisle.com/



Фэнтези-RPG без заброшенных шахт просто не имеет права на существование!



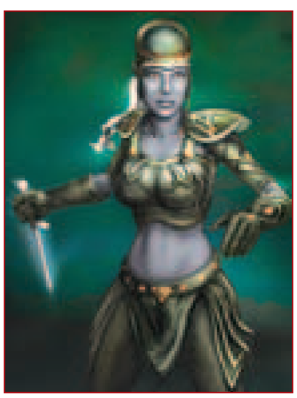
В таверне мы в основном обсуждаем дела. Поболтать за жизнь тут почти не с кем.



Если мага прижали к стенке, он может и посохом помахать. Хотя толку от этого обычно немного. Но получится хотя бы выиграть время, чтобы восстановилась мана.

## ТРУДНОСТИ ЗАКАЗЫВАЛИ?

**Dark Alliance II едва ли можно назвать трудной для прохождения игрой (хотя на hard проблемы периодически возникают). Разработчики позаботились о том, чтобы уровень сложности возрастал пропорционально тому, как наш герой накапливает опыт. Но все почему-то меняется в самом конце игры. Монстры становятся чертовски сильными, боссы доставляют несравнимо больше хлопот, чем обычно, и вообще появляется желание бросить все это дело, потому что перепроходить одни и те же подземелья по несколько раз просто надоедает.**



товарищей вор и некромант. Первый – тем, что умеет прятаться, наносить удары исподтишка и ставить ловушки. Второй же способен призывать на помощь нечисть, которая и идет на таран, пока сам некромант спокойно расстреливает противников из кустов. И все же, hack-'n'slash – он и с новыми героями hack'n'slash. И с годами он не меняется. За то и любим?

То, что Dark Alliance II остается верен традициям, наверное, очень даже хорошо. Поклонники первой части сразу признают и полюбят. Однако многих наверняка утомит, что единственным занятием в игре является бесконечная рубка. Причем до жути однообразная. Хотя каждому герою со временем становятся доступны все новые и новые боевые умения, игровой процесс это ничуть не оживляет. Отдохнуть можно только во время нечастых визитов в город, но и там заняться решительно нечем. Мы просто получаем очередное задание, продаем собранные в боях шмотки и отправляемся в очередное подземелье. Потому что практически все квесты в игре сводятся к зачистке бесконечных пещер, катакомб, склепов и тому подобных территорий.

Единственная настоящая радость в городе – это мастерская у торговца. В наше время нечто подобное должно быть в любой уважающей себя фэнтезийной RPG. В мастерской мы можем наделять магическими свойствами любое мало-мальски приличное оружие. Все, что для этого нужно, это руны и драгоценные камни. Прелесть системы в том, что различные магические эффекты можно комбинировать, создавая действительно мощные артефакты.

**... В МОЮ СТОРОНУ НАПРАВИЛСЯ ЗАКОЛДОВАННЫЙ СТОЛ И НА ПОЛНОМ СЕРЬЕЗЕ ВОЗНАМЕРИЛСЯ МЕНЯ УБИТЬ. ЗАТЕМ ЕГО ПРИМЕРУ ПОСЛЕДОВАЛИ СТУЛЬЯ.**

### ЗАЧЕМ ЧИНИТЬ ТО, ЧТО ЧИНИТЬ ЛЕНЬ?

В Dark Alliance II Black Isle Studios продемонстрировала потрясающий консерватизм и верность традициям. Мало того, что геймплей практически не изменился, так еще и движок у игры остался старый. И дорабатывать его тоже никто не счел нужным. Все спецэффекты, освещение и даже камера оставлены в первозданном виде. Смотрится все достаточно симпатично, но ни одного «Вау!» вы от себя не услышите. Потому что нечем здесь восхищаться. Куда ни глянь, все «симпатично», «миленько» и «на достойном уровне». Но это с чисто технической стороны. Что нельзя было позаимствовать из оригинала, так это уровни. Тут пришлось напрягать своих дизайнеров, а тем, судя по всему, работать очень не хотелось. Большинство «дизайнерских» подземелий выглядят так, будто над ними поработал генератор случайных карт. Одни и те же текстуры, одни и те же предметы, одни и те же комнаты. Иногда, правда, попадается какой-нибудь действительно роскошный зал. Но, убив в нем все живое, мы снова оказываемся в бесконечных скучных коридорах.

А вот к интерфейсу претензий почти никаких. В любое меню можно попасть, нажав всего одну-две кнопки; заклинания и спецприемы удобно «развешиваются» на горячие клавиши; все собираемые предметы сразу сортируются по типу. Конфетка. Но кое-какие шероховатости все же обращают на себя внимание. Почему, например, чтобы поднять любой предмет с пола, достаточно пройтись где-нибудь неподалеку и нажать соответствующую кнопку, а вот подобрать оставшиеся от монстра золотые герой может, только встав на то место, где они лежат? После боя на полу валяется столько всякой дряни, что разглядеть деньги бывает очень непросто.

Dark Alliance II оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, играть весело, как и раньше. Грамотно поданный hack-'n'slash по-прежнему крут. К тому же, наслаждаться рубиловом можно не только в одиночку, но и с другом в кооперативном режиме. Однако если судить по количеству нововведений, перед нами, в лучшем случае, expansion pack. При этом, например, Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark будет подлиннее раза в два. От мэтров мы, конечно, ждали большего. Но должную порцию веселья при игре в Dark Alliance II вы все-таки получите. Уж никак не меньшую, чем от первой части. ■

**СМОТРИТСЯ ВСЕ ДОСТАТОЧНО СИМПАТИЧНО, НО НИ ОДНОГО «ВАУ!» ВЫ ОТ СЕБЯ НЕ УСЛЫШИТЕ. КУДА НИ ГЛЯНЬ, ВСЕ «СИМПАТИЧНО», «МИЛЕНЬКО» И «НА ДОСТОЙНОМ УРОВНЕ».**


HOMEWORLD® 2

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Destination Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Magic Pockets
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.dsigames.com/

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

# BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

## МОНСТРОВ РУБИМ НА ЭКСПУ, ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

**Проведите эксперимент – задайте городскому домашнему мальчику вопрос: «какие крысы обитают в канализации?». Ответы будут разные: «размером с собаку», «метра полтора длиной», «большие, как бочка». И все они правильные – в виртуальной канализации (а другая для них существует лишь в иной реальности) по-другому не бывает. Традиция. В нашем стремительно меняющемся мире необходимы вещи, остающиеся незыблемыми всегда.**

Сериал Baldur's Gate – столп, гигант, икона. Логотипы широко известных компаний демонстрируют, кто «отвечает за базар», торговые марки выглядят знаками качества, и это совсем не пустой звук. Выиграть чуть-чуть, продав некачественный товар, и потерять уважение геймеров ко всему, что носит клеймо Dungeons & Dragons – кому же из топ-менеджеров в голову придет столь кощунственное отношение к прибыли в долгосрочной перспективе? Соблюдение традиций предшественников, оставаясь в рамках карманного формата, – такова была сверхзадача, стоявшая перед разработчиками.

Партия сказала: «надо», комсомол ответил: «есть». Крысы-крысами, но и три класса удалось сделать (раскрасив в разные цвета один и тот же набор спрайтов...), и сюжет оригинальной игры сохранить, и механику боя не испортить. Распределение очков между характеристиками, быстрое переключение между тремя типами оружия (ближнего боя, дальнего и магия), удобный экран экипировки, мгновенный доступ к «лечилкам» – все достижения версии для PlayStation 2 были сохранены, адаптированы к GBA и даже развиты. Ролики на движке и трехмерная графика пошли под нож, но иначе и быть не могло. Музыка иногда пропадает таинственно, но всегда вовремя возвращается, смягчая накопившееся у геймера раздражение. Прицеливаться из лука можно без применения нецензурной лексики – лазерные прицелы работают и в фэнтезийном мире. Вне зависимости от желания геймера.

Где критика? Ее не будет, иронизировать можно над другим фактом – «карманная» версия BGDA во всех отношениях лучше сиквела для PlayStation 2. Почему? На GBA бои «для тупых», коллекционирование как высшая идея геймплея, бессюжетность, однообразность из недостатков превращаются в достоинства – проект конкурирует напрямую с Man Battle Network EXE и Pokemon. RPG – из тех, что спокойно позволяют играть десятиминутными урывками месяцами и годами, но быстро наскучивают в случае, если посвятить им несколько часов подряд. Тихо ненавидите Пикачу и систему AD&D? Что ж, свободу мысли наша конституция гарантирует. ■

### ВЕРДИКТ

ЗАТЯГИВАЕТ



8.0 НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**+ ПЛЮСЫ**
Качественная графика, продуманный игровой процесс, большой выбор оружия, не самый скучный сюжет.

**– МИНУСЫ**
Однообразие, слабые различия между классами, всего один слот для сохранения, сюжетные сценки плохо оформлены.

Исключительно качественный порт оригинальной игры, должен понравиться всем, кому по душе игры в стиле Diablo.

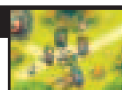
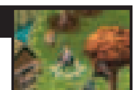
### АМПУТИРУЕМ РУКИ-НОГИ

**О РАЗУМНЫХ КОМПРОМИССАХ**

Понять, почему здесь сетевого режима нет, а в BGDA2 на PS2 он есть, могут только люди недюжинных аналитических способностей. Наличие всего лишь одного места под save-файл не дает и играть по очереди. В игровом движке были обнаружены глюки: монстры боятся покидать виртуальные «родные комнаты», а стены их не всегда совпадают с реальными. Стоит отойти за невидимую границу, и можно расстреливать паучищ с крысами, не боясь за целостность своей шкурки. Зеленые они все-таки, сотрудники Magic Pockets, есть куда повышать свои профессиональные навыки.



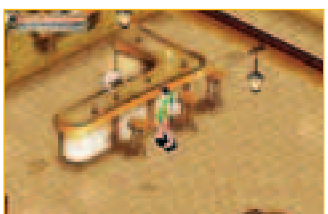
Не ходите, дети, на кладбище гулять. Зомби страшные живут там, магию умеют применять они, нападают толпами и плоть живых едят.

| СЕРЬЕЗНЕЕ, ЧЕМ | ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Shining Soul  | The Lord of the Rings: The Return of the King  |

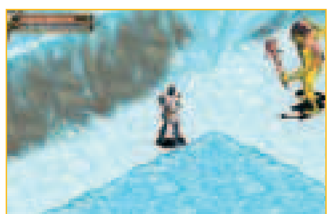
САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ КЛОН DIABLO НА GBA. УПОТРЕБЛЯТЬ МЕЛКИМИ ГЛОТКАМИ.




Над трупом бехолдера обрел он ключ свой. От одной двери запертой к другой держит путь герой, от квеста к квесту, от босса к боссу. Ибо таков жанр.



Девушка за стойкой надоесть успеет сто раз. Но без нее не обойтись...



Меч против дубинки, скорость против силы, ум против AI.







Against Rome
Завоевание Рима
© 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.. © 2003-2004 «JoWood Productions». All right reserved.
©2003 - 2004 Independent Arts.All right reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг». Изготовлено в России.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.killswitch.com/

# KILL.SWITCH

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

## РЕЖИМ УБИЙЦЫ

SPRIGGAN
spriggan@miranime.net

**В последнее время Namco то и дело старается показать себя исключительно разносторонней игровой компанией. И надо сказать, ей это отлично удается – мало какой другой гигант игровой индустрии способен похвастаться таким разнообразием проектов: тут вам и элегантные гонки Ridge Racer, и платформеры Klonoa, и великолепный файтинг Soul Calibur, и чудный ролевой сериал Tales of… и еще целая плеяда ничуть не похожих друг на друга вещей.**

Пока что сильнее всего удивляет стремление самовыразиться в жанре боевиков – казалось бы, уж кого-кого, а авторов Klonoa и Pac-Man меньше всего должна волновать популярность Max Payne и Hitman. Вот и результат: вслед за Dead to Rights (ответ Max Payne) компания представляет на суд публики игру под оригинальным названием kill.switch, которая уже тяготеет, скорее, к Syphon Filter.

### ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

Сюжет в kill.switch представлен несколько обрывочно. Вы управляете киборгом по имени Бишоп (Bishop), чей мозг контролирует его главный враг Арчер (Archer), убивший какую-то очень ценную для Бишопа девушку. К сожалению, игра не дает никаких точных сведений относительно того, где происходит действие, какую роль играет каждый персонаж. Даже не всегда понятно, о чем идет речь в отдельных разговорах, хотя никаких «заумных» социально-политических подтекстов в духе Metal Gear Solid тоже не обнаружено. Сюжетных сценок на движке игры нет, геймеру приходится довольствоваться сообщениями по переговорному устройству и немногочисленными видеороликами-флэшбэками, что служат наградами за прохождение каждой миссии. Ясно только, что Арчер с помощью Бишопа хочет заполучить оружие огромной разрушительной силы, а Бишоп, в свою очередь, – отомстить за смерть любимой и не дать злодею разжечь новую войну.

### ПРОСТО, НО СО ВКУСОМ

Игра состоит из шести миссий, поделенных на несколько коротких заданий. Выглядит все примерно следующим образом: вы прокладываете путь из точки «А» в точку «В», маленькими перебежками перебираясь из укрытия в укрытие и поливая оттуда огнем толпы спецназовцев. Несмотря на солидное количество оружия, разнообразия в геймплее вы не дождетесь: все виды автоматов стреляют одинаково (не заметите вы тут разницы между АК-47 и М4), винчестером можно эффективно пользоваться лишь, когда враг вблизи (что бывает редко), а снайперская винтовка и вовсе почти не нужна – стрелять из нее

### ЗА КАМЕННОЙ СТЕНОЙ
#### ИЛИ НАСЛЕДИЕ TIME CRISIS

**Большинство западных рецензентов отметили в kill.switch любопытную деталь: игра, по сути, является Time Crisis (знаменитый lightgun shooter от Namco) от третьего лица. И ведь действительно – редко когда придется выскакивать из укрытия и стрелять по врагу на ходу, ибо слишком рискованно. Так же, как и в TC, предстоит выжидать в укрытии и стрелять лишь тогда, когда враг покажется на горизонте. И тут же прятаться, потому как недруги мгновенно открывают ответный огонь.**

### ВЕРДИКТ

ЖДЕМ ПРОДОЛЖЕНИЯ!



**7.5** НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

**Приличная графика, увлекательный геймплей, красивые CG-ролики, затягивающая атмосфера, хороший звук.**

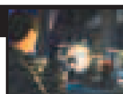
**МИНУСЫ**

**Легкие проблемы с управлением, типичный для большинства американских боевиков сюжет, малая продолжительность.**

**Игра – подарок для тех, кто во времена PS one обожал Syphon Filter. Коротайте время до Syphon Filter: The Omega Strain!**



«Всех убью, один останусь!»

| ХУЖЕ, ЧЕМ | НА УРОВНЕ |
|---|---|
| Max Payne  | Dead to Rights  |

**В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ БОЕВИКОВ. ДАРОМ, ЧТО МАЛО.**



Примерно в таком положении вам предстоит провести большую часть игры.



Правда, похоже на Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty?



Превосходство АК47 над М4 существует, к сожалению, лишь в реальной жизни, не в kill.switch. Возможно, когда-нибудь таких ляпов в играх не будет, но нам до этого дожить не суждено…

можно тогда и только тогда, когда Бишоп находится не в укрытии, то есть является удобной мишенью для врага. А если учесть, что радиус действия винтовки и автоматов абсолютно одинаковый, то любой здравомыслящий геймер предпочтет несколько раз выстрелить из укрытия и остаться невредимым, нежели подставляться под пулю и прилично мучиться, наводя медленный оптический прицел на врага. Ваш покорный прибегал к помощи «орудия настоящих киллеров» всего три раза – примерно столько раз враги не смогли заметить его. Пользоваться гранатами очень весело – стоит закинуть одну в толпу врагов, как профессиональные солдаты с криками и воплями начнут убегать и прыгать в разные стороны. Не столько смешно это зрелище, сколько тот факт, что, как от оружия, от гранат проку почти никакого. Польза их заключается в том, что враг обычно прыгает в вашу сторону и пока он лежит, укрывшись от взрыва, представляет собой великолепную мишень. Жаль, что самого Бишопа почти не наделили интересными движениями и приемами. Кувыркаться и прислоняться спиной к укрытию – все, на что способен наш необыкновенный солдат. Совсем маленькое разнообразие присутствует лишь в последнем задании каждой миссии, когда для успешного завершения этапа нужно не просто добраться живым в пункт «В», но и сделать там что-нибудь (например, заминировать какой-то объект или найти некий предмет). Наиболее любопытная вещь в геймплее kill.switch – это то, что несмотря на всю свою цикличность и однообразие, он совершенно не надоедает и доставляет огромное удовольствие! Возможно, суть в том, что управление идеально для игр такого рода: левый аналоговый рычажок отвечает за передвижение Бишопа, с помощью правого наводим прицел. Даже если это кому-либо покажется неудобным, режим тренировки позволит в полной мере освоиться с этой моделью. Проблем с камерой также замечено не было.

## «Я ТРЕБУЮ ПРОДОЛЖЕНИЯ БАНКЕТА!»

### ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

**Концовка kill.switch недвусмысленно намекает геймеру, что все еще только начинается... Очевидно, в качестве этого проекта Namco на самом деле заготовила всего лишь начало чего-то очень интересного – судя по сюжетной линии первой игры и стилизованным под «Матрицу» видеовставкам, вторая часть обещает быть куда менее тривиальной. Остается надеяться, что Namco приятно огорошит нас сиквелом, не так, как это получилось у Capcom с Devil May Cry...**

### В ЯРКОЙ ОБЕРТКЕ

Графика в свежем боевике от Namco не вызывает нареканий, но и назвать этот визуальный ряд потолком современных технологий ни у кого язык не повернется. Все выглядит гладко, ладно и складно. Бишоп, враги и локации смотрятся вполне прилично – без каких-либо недостатков, равно как и без изысков. Различия версий для PS2 и Xbox минимальны, разве что в варианте для детища Microsoft картинка как-то чище и четче. Судя по дизайну двух миссий можно предположить, что авторы вдохновлялись Metal Gear Solid 2: одна из локаций представляет собой танкер во время бури, а логово Арчера до боли напоминает Plant Chapter. Очень радуют глаз видеоролики, с каждой пройденной миссией все больше и больше открывающие геймеру завесу тайны. Разумеется, до красот от Square Enix тут далеко, однако смотрится действительно очень хорошо.

В принципе, у kill.switch есть всего лишь пара недостатков: малая продолжительность (менее десяти часов геймплея) и низкая сложность (даже на Hard игра ни разу не заставит попотеть). Во всем остальном у Namco получился весьма приличный боевик. Приятный игровой процесс в совокупности с интригующим сюжетом будут сопровождать вас все два-три дня, что вы проведете за kill.switch. Будем надеяться, что сиквел (если таковой появится) будет длиннее и сложнее своего предшественника. ■

**ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ГРАНАТАМИ ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО – СТОИТ ЗАКИНУТЬ ОДНУ В ТОЛПУ ВРАГОВ, КАК ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ С КРИКАМИ И ВОПЛЯМИ НАЧНУТ ПРЫГАТЬ И РАЗБЕГАТЬСЯ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ.**

## ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ KILL.SWITCH

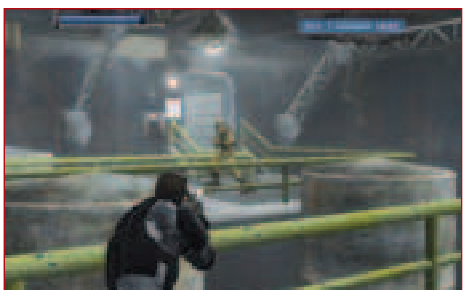
**Не исключено, что именно kill.switch заинтересует вас настолько, что непременно захочется попробовать иные игры подобного рода. Во-первых, следует побаловать себя обеими частями Max Payne, Dead to Rights (тоже от Namco) и True Crime: Streets of L.A. Никак нельзя забывать и о шедеврах вроде Hitman, Tom Clancy's Splinter Cell – они хоть и отличаются по части игрового процесса, но все же нечто общее есть. Совсем не будет лишним вспомнить о PS one и существующих на ней трех частях Syphon Filter и 007: Tomorrow Never Dies. Ну и не забудьте поиграть в свеженькую Syphon Filter: The Omega Strain.**



Оптический прицел в игре используется редко.



Машине досталось. Кошмарнее бывает только в GTA: Vice City, честное слово...



«Здесь вам не тут». Придется высовываться из укрытия, подставляясь под пулю.



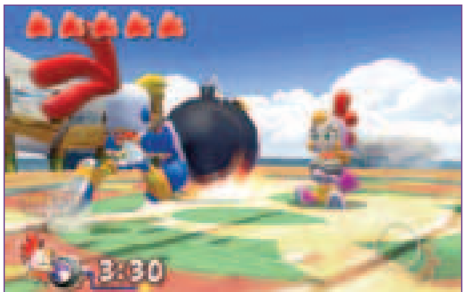
Как бы красиво ни смотрелось, убить кого-либо таким образом весьма проблематично. Зато напугать можно до смерти.

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sonic Team
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.billy-hatcher.com



Монстры любят нападать группами, но против такой тактики имеется эффективное яичное оружие.




Многочисленные ролики выливают на экран реки патоки и ставят рекорды по засилью идиотизма.




Игровой процесс предусматривает освобождение из заточения всевозможных куриц и петухов. Именно ради их свободы, счастья и всяческого благоденствия Билли становится героем не хуже Шварцнеггера.

# BILLY HATCHER AND THE GIANT

## ЯЙЦА СОНИКОВ НЕ УЧАТ

**СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ**
amir@gameland.ru

**Талантливейшая команда Sonic Team и ее проекты для нас во многом являются зеркалом того, что происходит в любимой многими тысячами игроков Sega. Последние годы дались издательству нелегко, недостаток финансирования и позиция «догоняющего» нанесли сотрудникам немало ран, которые никак не хотят затягиваться.**

Некогда могучая компания, оперировавшая миллионными тиражами, вдруг оказалась в ситуации, когда ее игры, выходящие на популярных и распространенных платформах, не продаются тиражами, сопоставимыми с их успехом на собственных системах Sega. Sonic Team после блистательных работ на Dreamcast тоже несколько «зачахла». Посмотрим, удалось ли студии избавиться от депрессии в двух новых продуктах сезона зима 2003-2004: Billy Hatcher и Sonic Heroes. Сегодня речь пойдет о первом из них – уникальном платформере, выпущенном эксклюзивно для GameCube.

Мы бы охарактеризовали Billy Hatcher как детский платформер «с фигой в кармане». Все потому, что нарочитая яркость, абсолютнейший примитивизм в персонажах, характерах и сюжете и, прямо скажем, совершенно безумный дизайн работают, скорее не на детскую аудиторию, а против нее. Billy Hatcher – это очередной стеб для взрослых, играющих в детские игры. То есть, примерно то же самое, что и Super Mario Sunshine, слишком сложный для любого игрока младше 16 лет и при этом оперирующий детсадовскими понятиями.

Сам Билли Хэтчер – простецкий паренек, попавший в волшебные обстоятельства. Как и любой подобный простачок, он немедленно проникается идеями спасения мира от вселенского зла и с готовностью бросается в гущу событий. Герой при этом совершенно беззащитен, и любой монстр с легкостью справится с ним за несколько секунд. Бороться со злодеями необходимо при помощи разноцветных яиц, разбросанных по острову. Ведь яйца в Billy Hatcher весьма крепки и способны задавить практически любого монстра. Еще их необходимо подкармливать фруктами, которые вываливаются из побежденных злодеев. Со временем яйца растут, и в конце концов, после громкого петушиного крика Билли, из них вылупляются крошечные зверушки, зачастую наделенные уникальными способностями, которые помогут преодолеть трудный участок пути. И так далее и тому подобное, из уровня в уровень. Плюс, разумеется, боссы и несложные головоломки.

Адекватно оценить Billy Hatcher сложно. При очевидной абсурдности сюжета и ряде мелких огрехов в дизайне, она все же выделяется на фоне стандартных детских проектов и способна привлечь внимание хардкорщиков. для которых и делалась. Однако в этом году вышло немало игр того же жанра, справляющихся с этой задачей куда лучше . ■

### МАРКЕТИНГОВЫЕ ОПЫТЫ

**ПОЧТИ ВЕСЬ BILLY HATCHER – ВО FLASH-ИГРЕ**

**На официальном сайте игры (http://www.billy-hatcher.com), можно найти веселую Flash-игру про Билли, толково и ненавязчиво разъясняющую суть игрового процесса. Хотя ни головоломок, ни диалогов, ни исследования уровней в ней нет, простецкий игровой процесс захватывает едва ли не больше, чем главный продукт. Даешь Chu-Chu Rocket во Flash! Многопользовательский, желательно. Sonic Team, вы нас слышите?**

### ВЕРДИКТ

ПОКЛОННИКАМ SONIC TEAM



**6.0**
НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**+ ПЛЮСЫ**

**Интересная, пусть и абсурдная, концепция и дизайн, приятная графика, удобное управление.**

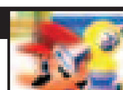
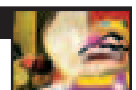
**– МИНУСЫ**

**Однообразие игрового процесса, дизайнерские промахи, очень плохая музыка.**

**Нишевый, отчасти новаторский проект, увы, не способный тягаться по качеству с современными представителями жанра.**



Один из новых эффектов – симпатичная водичка.

| – ХУЖЕ, ЧЕМ | + ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Super Mario Sunshine  | Wario World  |

**НЕСМОТРЯ НА ТАЛАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ, ДО MARIO SUNSHINE БИЛЛИ ХЭТЧЕРУ КАК ДО ЛУНЫ.**


X-GOLD:
X BEYOND THE FRONTIER + X TENSION
X GOLD
ПО ТУ СТОРОНУ ГРАНИЦЫ
+ МОБИЛИЗАЦИЯ
Необъятная игровая вселенная, населенная самыми причудливыми созданиями
Полная свобода действий в сочетании с динамичным сюжетом
Более 1000 космических объектов
Потрясающие визуальные эффекты
Объемный, трехмерный звук
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 166 МГц; 32 Мб RAM;
3-D видеокарта; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 233 МГц; 64 Мб RAM;
3-D видеокарта.
НОВЫЙ ДИСК
©2004 Egosoft. All rights reserved.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** lifesim
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://thesims.ea.com



Для переездов и визитов в гости ваш сим использует разные транспортные средства.



Богатый сим пожадничал и не завел служанку. В результате убираться на лужайке некому.




Трехмерность игры еще не означает, что с графикой нет совсем никаких проблем. Модели людей и предметов кажутся аккуратными лишь потому, что камера редко приближается к ним вплотную.

# THE SIMS BUSTIN' OUT

## ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЕ ТАМАГОЧИ

**СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК AKA TD**
td@miranime.net

**Пожалуй, не найдется сегодня человека, хоть поверхностно знакомого с миром электронных развлечений и не слышавшего о The Sims. Уже через год после релиза она стала самой продаваемой компьютерной игрой за всю историю индустрии. Гений Уильяма Райта (William Wright), создателя всех Sim-игр, в очередной раз покорил сердца и разумы миллионов геймеров и наполнил кошельки Maxis и Electronic Arts до отказа.**

The Sims стала в некотором роде феноменом – ведь она не предлагала игроку ничего такого, чем бы он не мог заниматься в жизни реальной. Ни адреналина от безумных скоростей футуристических гонок, ни больших пушек и эффектных взрывов экшн-игр, ни обширных фэнтези-миров RPG – всего лишь дом, где нужно жить. Многие люди отвернулись от виртуальной бытовухи, будучи и без того пресыщенными будничными проблемами реального мира; многие объявили игру скучной и бесцельной. Но огромное количество геймеров с головой втянулись в мир The Sims, проводя десятки, сотни часов за выращиванием человекообразных «тамагочиков», развивая, скрещивая их, наконец, издеваясь над ними (а какие были возможности для этого!). The Sims вызывает привыкание. Проверено.

После двух лет победоносного шествия The Sims по персональным компьютерам суперхит от Maxis появился и на современных игровых консолях, а затем, меньше чем через год, вышло продолжение с подзаголовком Bustin' Out. В лучших традициях The Sims, изменения, постигнувшие игру, минимальны. Но – обо всем по порядку.

Для начала убедитесь, что на вашей карточке памяти есть мегабайта так полтора свободного места – Bustin' Out, как и следовало ожидать, очень прожорлива. В эти полтора «метра» влезают шесть семей по четыре человека в каждой, три дома на так называемой Free Street, отданных в ваше распоряжение, и прогресс в основном режиме игры, именуемом Bust Out.

Собственно, кроме вышеупомянутого режима, вам поначалу ничего и не будет доступно. Первым делом надо будет создать свое виртуальное альтер-эго. The Sims Bustin' Out предоставляет довольно широкий выбор деталей внешности, будь то цвет одежды или черты лица. Стиль одежды и декоративные детали вроде очков и косметики вам предложат изменить каждый раз при загрузке игры, так что по этому поводу беспокоиться не стоит. Затем сим попадет в маленький домик к мамаше, без-

### ЕЖЕМИНУТНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ СИМОВ

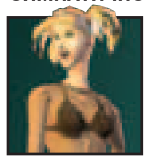
**ЕСЛИ ВЫ ВСЕ ЕЩЕ В ТАНКЕ...**

**У каждого сима имеются потребности – так называемые «мотивы». Их восемь: голод, гигиена, энергия, общение, комфорт, туалет, развлечение и помещение. Более дорогие предметы, как правило, лучше справляются с удовлетворением соответствующих потребностей. Симы, у которых неудовлетворенность достигает критического уровня, имеют плохое настроение и, как следствие, минимальные шансы для карьерного роста даже при наличии необходимых навыков.**



### ВЕРДИКТ

**СИМПАТИЧНО**



**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

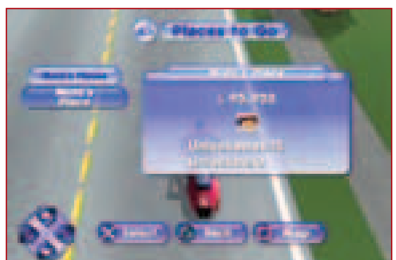
**ПЛЮСЫ**

**Чрезвычайно затягивающий геймплей, отличная графика, свобода в смене места жительства, возможность ходить в гости.**

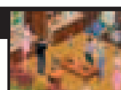
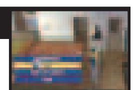
**МИНУСЫ**

**Неизменная концепция игры, недостаток внимания к юным симам, ужасающая нелепость самостоятельного поведения симов.**

**Последний отпрыск семейства The Sims – и, судя по всему, лучший, несмотря на наличие старых недочетов.**




15 бонусов ждут нас в доме Мими. Вперед!

| **КРАСИВЕЕ, ЧЕМ** | | **ЛУЧШЕ, ЧЕМ** | |
|---|---|---|---|
| The Sims Makin' Magic |  | The Sims |  |

**ДОСТОЙНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ОБШИРНОГО СЕМЕЙСТВА THE SIMS.**

## СЕДЬМОЙ EXPANSION PACK.

**КТО БОЛЬШЕ?**

**После релиза оригинальной The Sims в январе 2000 года Maxis выпустила на рынок целую обойму дополнений. Livin' Large (август 2000) добавил новые карьеры и объекты для дома; House Party (март 2001) фокусировался на групповых занятиях, а Hot Date (ноябрь 2001) – на романтических взаимоотношениях симов; Vacation (март 2002) позволил симам выезжать на курорты для развлечений; Unleashed (сентябрь 2002) позволил заводить домашних животных; Superstar (май 2003) уделял особое внимание карьерному росту симов как суперзвезд; наконец, главной изюминкой Makin' Magic (октябрь 2003) стали эксперименты с магией. Основа же геймплея оставалась неизменной.**



## «ПРОШЕЛ? А ИХ МОЖНО В ПРИНЦИПЕ ПРОЙТИ?»

**С ПОЯВЛЕНИЕМ КОНЕЧНОГО ЧИСЛА МИССИЙ ПОЯВИЛАСЬ И КОНЦОВКА**

**Чтобы получить доступ ко всем скрытым возможностям и предметам, вам придется пройти игру по семи карьерам (в режиме свободной игры доступно 12 профессий); по достижении наивысшей должности в той или иной карьере вы удостоитесь просмотра соответствующей финальной заставки и возможности посмаковать очередное унижение миллионера Малкольма. Так что – да, теперь вы можете не переспрашивать, если кто-то скажет, что прошел The Sims.**



мерно расстроенной поведением своего бывшего мужа, миллионера Малкольма (Malcolm Landgrabb – поистине говорящая фамилия). Ваша цель – заставить мать вами гордиться, для чего необходимо получить максимально респектабельную работу и вышвырнуть Малкольма из его особняка!

Концепция игры все та же, что и в оригинальной The Sims: контролировать симов в их повседневной жизни и обеспечивать их карьерный рост – то есть наблюдать за постоянным удовлетворением их потребностей, поддерживать положительные отношения с другими симами и при этом ухитряться улучать время для развития способностей. Консольная The Sims, однако, пошли немного дальше в этом плане – в режиме Bust Out у вас есть набор целей, которые необходимо выполнить: подняться по служебной лестнице, убраться в доме, выкрасть сценарий фантастического фильма, или, наконец, подставить Малкольма, заставив его раздеться на нудистской вечеринке! Игра стоит свеч: выполнение каждой цели открывает доступ к новым возможностям общения и предметам интерьера.

А теперь о том, почему игра называется Bustin' Out. Все просто: теперь ваши симы могут (и должны!) переезжать и ходить в гости. В режиме Bust Out для карьерного роста необходимо постоянно менять дислокацию. Захотели продвинуться в карьере гангстера? Извольте переехать в зал атлетов. Есть желание стать звездой фильмов ужасов? Добро пожаловать в дом с привидениями (в котором, кстати, живут наши старые знакомые Мортимер и Белла)! Переезд в «стоящие выше по служебной лестнице» локации чреват возложением на вас все большего количества обязанностей: к примеру, в предшествующем финальному особняку Октагоне (карьера военного, если вы не догадались) вам придется, помимо вашего сима, управлять еще двумя – невероятно необщительными и сварливыми. Иными словами, продуманный выбор места обитания теперь также возлагается на ваши плечи.

Помимо режима Bust Out, предлагается стандартная «свободная игра», знакомая по предыдущим релизам семейства The Sims. Создайте семью, поселите ее в один из трех домов на Free Street и живите вдоволь: здесь нет ни ограничений, ни целей – играть можно до бесконечности. Также предусмотрена игра вдвоем с использованием второго контроллера и режим Online Weekend, использующий сетевые возможности PS2 для онлайновой игры с поддержкой голосового чата.

Графически консольная The Sims кардинально отличается от своих компьютерных собратьев: она полностью полигональна. Камера наконец-таки получила полную свободу, физиономии симов обрели мимику, а их пальцы – индивидуальность. Как заведено, говорят симы на своем собственном языке – «симлише», с великолепно переданными интонациями. Тех, кого волнует проблема интерфейса, спешу заверить: играть в The Sims на Dual Shock'е не просто удобно, а до такой степени приятно, что создается впечатление, будто игра вообще изначально создавалась для консолей.

Могу порекомендовать игру всем тем, кто упоенно проводил дни и ночи за компьютерной The Sims в то время, когда она была на пике своей популярности: вы найдете в Bustin' Out достаточно много нового, чтобы приклеиться к экрану телевизора как минимум на полное прохождение основного режима игры. Владельцам первой The Sims для консолей и просто уставшим от сериала посоветую не торопиться с покупкой скороспелого релиза новой версии игры: кто знает, может быть, Maxis до выхода The Sims 2 выпустит еще парочку приставочных версий своего хита, отличающихся большей инновационностью, нежели Bustin' Out. Тот же, кто серию не любил, ее и не полюбит. ■



Игра на синтезаторе не только развлекает симов, но и улучшает их креативные способности.




При переезде или визите в гости можно посмотреть на карту городка, в котором живут наши симы.




Великолепное развлечение для тех, кого обделили в детстве куклой Барби. Крутить симпатичную девушку перед зеркалом, да тестировать на ней различные образцы одежды исключительно приятно.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC ■ ЖАНР: sport ■ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports
■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.easports.com



Новая система штрафных позволяет при желании проводить красивейшие удары.



Самые красивые комбинации разбираются на повторах, как в лучших телепередачах.



Анимация в новой FIFA поднялась на истинно новый уровень. То как игроки мешают друг другу при проведении штрафных, толкаются и опираются на плечи, выпрыгивая на мяч, заслуживает только похвалы.

# FIFA FOOTBALL 2004

## В ПОГОНЕ ЗА РАДУГОЙ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

**Давно я ждал эту игру, очень уж было интересно, чем в этот раз собирается нас удивлять ЕА и что они могут противопоставить просто-таки фантастическому PES 3. Разработчики на сей раз, недолго размышляя, решили переиграть Konami на ее же поле – добавив в свой проект больше реалистичности. Сделали новую систему управления, новую физику, уделили намного больше внимания анимации и полностью сменили режим карьеры.**

Больше всего хочется выделить новую систему управления. Теперь мы помимо управления игроком, отдачи им пасов, различных финтов и ударов, можем управлять и игроками, не владеющими мячом! На деле это так же сложно, как и звучит! Управляя игроком левым аналоговым рычажком и зажав кнопку L2 в версии для PS2, мы получаем контроль над еще одним спортсменом, которому мы собираемся отдать пас. Управлять его движениями мы можем правым аналоговым рычажком. И хоть идея привносит много нового в игру, управлять сразу двумя футболистами, да еще и смотря при этом на экран и думая, куда кем бежать, занятие не из простых. Так же переделали и пас на ходу. Теперь для этого нужно перед пасом зажать кнопку L1 и правым аналоговым рычажком задать направление, куда должен бежать игрок, которому вы его даете.

Система и вправду новаторская, да вот играть с ней очень уж сложно, а действовать по старинке уже не так интересно. Ведь скорость была специально занижена, чтобы игрок успевал все же думать, поэтому при переходе с FIFA 2003 на 2004, кажется, что все спортсмены плавают в киселе, а не бегают по полю.

Также сменилась и анимация, теперь игроки толкают друг друга, совершают намного больше фолов, пытаясь отнять мяч у убегающего противника. Не было бы PES 3, можно было бы кричать о революции в футбольных симуляторах, да вот в этом аспекте Konami все же впереди. Зато FIFA, как всегда, просто блистает морем всевозможных лиг и лицензий. А если вам не хватает команд, то вы можете пополнить их список, перенеся любую нужную вам из Total Club Manager 2004. Да-да, любую команду из этой игры можно импортировать в FIFA 2004, а там их заметно больше!

В итоге вышло так, что новая FIFA кардинально отличается от своего предшественника. А этого от нее никто не ожидал. Вот только играть в нее стало очень сложно, а на PC – так вообще просто невозможно. В реалистичности и интересности одиночного режима она все же уступает PES 3, но на поприще сетевых игр ее может ждать хорошее будущее. Здесь нужно побеждать и вправду мастерством владения геймпадом. ■

### ВЕРДИКТ

ТРЕНАЖЕР ДЛЯ РУК



**7.5** НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

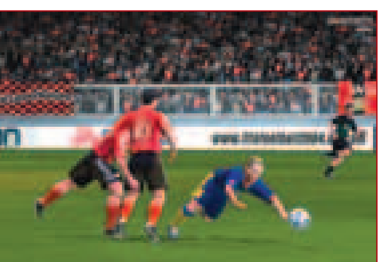
**ПЛЮСЫ**

Хорошая графика, тесная интеграция с Total Club Manager, море лицензий, новая система управления.

**МИНУСЫ**

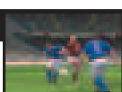
Слишком переусложненное управление, топорность игрового процесса, играть на компьютере практически невозможно.

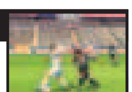
Самая реалистичная игра из серии FIFA, только пошло ли ей это на пользу? Однозначного ответа нет.



Забавных ситуаций на повторах хоть отбавляй.

| ХУЖЕ, ЧЕМ | ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Pro Evolution Soccer 3 | FIFA 2003 |





САМОЕ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ФУТБОЛЬНЫХ ЛИЦЕНЗИЙ НА ОДНУ ИГРУ.

### СЛИЯНИЕ ДВУХ ЛУН

FIFA FOOTBALL И TOTAL CLUB MANAGER 2004

**Впервые за историю данных серий ЕА решилась на очевидный, казалось бы, эксперимент. Теперь, купив две эти игры, вы сможете добавить к отличному менеджеру, в котором вы пестуете команду, будто собственного ребенка, обширные возможности самому вывести на поле своего подопечного, перенеся его в FIFA 2004. Можно, например, взять самый ответственный матч в ТСМ 2004, импортировать в FIFA, провести его самому, а затем перенести результат матча обратно.**


Мудрость, выверенная веками...
Последний
SWORDMAN
самурай
©2004 «IS Game». All rights reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг»
www.russobit-m.ru • Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 • Изготовлено в России
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 • Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90,
а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, PC, Game Boy Advance ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Climax Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.thq.com



Дизайн машин не слишком-то футуристичен – авторы явно тяготели к современности.



Ярко-зеленые стрелки призваны облегчить нам жизнь, заранее указывая направление поворота.




Время от времени, например при загрузках, на экране будут появляться «шпаргалки», инструктирующие вас, что и как надо делать в процессе гонки. Некоторые из них бывают весьма кстати.

## ВЕРДИКТ

ТОЛЬКО ДЛЯ ФАНАТОВ ЖАНРА



**4.5**

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

Быстрый движок, симпатичные спецэффекты, интуитивное управление, удачный дизайн большинства трасс.

**МИНУСЫ**

Полное отсутствие оригинальных идей, мало игровых режимов, убогая физика, минимальные различия между автомобилями.

Средняя по всем параметрам футуристическая гонка, лишенная индивидуальности, но способная увлечь вас на пару часов.



Грамотный кульбит – верный путь к победе.

# HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE

## ПЕРЕКАТИ ПОЛЕ

**АНДРЕЙ ХАНДОЖКО**
Chaosman@yandex.ru

**Положа руку на сердце, скажу: жанр футуристических гонок ничего не потерял бы, не появись Hot Wheels Highway 35 World Race на свет вовсе. Подобных проектов сегодня выходит множество, большинство из них немедленно предаются забвению, но разработчиков это волнует мало.**

Полное отсутствие амбиций игра начинает демонстрировать уже с первых кадров вступительного ролика. Нас без долгих проволочек выбрасывают в главное меню, «радующее» более чем скромным выбором доступных режимов, – причем любой из них (будь то Time Trial или Challenge) в том или ином виде появлялся в доброй сотне игр жанра. Основной режим – League Mode, победы в котором принесут вам не только моральное удовлетворение, но и ощутимую материальную выгоду в виде новых машин и трасс, доступ к которым закрыт до поры до времени.

Всего в HW пять спортивных команд и более трех десятков средств передвижения, каждое из которых в теории отличается друг от друга такими параметрами, как максимальная скорость, маневренность и так далее. На практике, правда, эти различия ничего не решают: на каком бы автомобиле мы ни остановили свой выбор, управляться они все равно будут одинаково. Физика – еще один аспект, на котором авторы решили особо не заострять внимание. Понятно, что говорить о реалистичности физики в футуристических гонках довольно странно, но ведь удалось же Amusement Vision создать некую иллюзию реализма в F-Zero GX? В любом случае факт остается фактом – машины носятся по трассам, словно пустые картонные коробки, напрочь игнорируя закон тяготения. Если бы не простое интуитивное управление, на игровом процессе HW смело можно было бы ставить жирный крест.

С технической точки зрения HW вряд ли сможет чем-либо запомниться. Трехмерные модели машин выполнены неплохо, но на трассы явно пожалели полигонов, да и текстуры не впечатляют. Несколько выправляют ситуацию лишь симпатичные спецэффекты, да еще стабильный framerate. Звуковое оформление напоминает о себе только монотонным урчанием, имитирующим гул моторов.

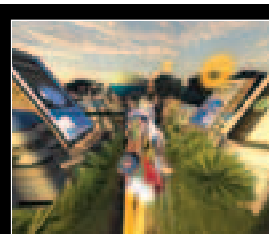
Мало и невыразительно – вот те эмоции, которые наверняка вызовет у каждого Hot Wheels Highway 35 World Race. Малобюджетная гоночная игра, которой конкуренты не оставят ни единого шанса. ■

*Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.*

### ПРЫЖОК ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

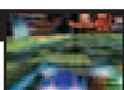
**ПОГОНИШЬСЯ ЗА ДВУМЯ ПРИЗАМИ...**

**Как и в большинстве подобных игр, в HWWR время от времени можно переходить на сверхскорость, оставляя позади незадачливых соперников. Для этого существует два пути: либо собирать соответствующие бонусы, разбросанные на разных участках трасс, либо выполнять сложные кульбиты в тот момент, когда ваше транспортное средство на огромной скорости подлетает в воздух. Во втором случае главное – не перестараться, не то приземлитесь вы уже вверх колесами.**



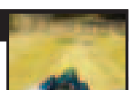
**ХУЖЕ, ЧЕМ**

F-Zero GX



**ПРОЩЕ, ЧЕМ**

Wipeout Fusion

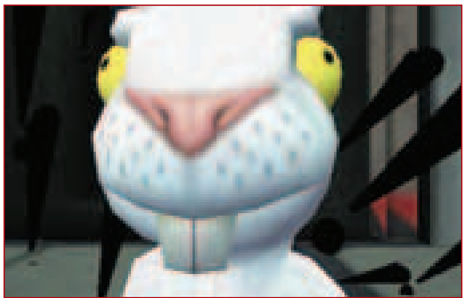


ТИТАНЫ ЖАНРА МОГУТ СПАТЬ СПОКОЙНО – В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ ИХ НИКТО НЕ ПОТРЕВОЖИТ.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
СКУБИ-ДУ!™
ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ
1С ИГРОТЕКА
NIVAL INTERACTIVE
Скуби-Ду!
Загадка Сфинкса
Приключения в городе призраков
ФИРМА «1С»
NIVAL INTERACTIVE
MINDSCAPE
CARTOON NETWORK

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.whiplashgame.com/



Несмотря на кажущуюся простоту, Рэдмонд – кролик уникальный…



…через него можно пустить электрический ток…



Комната с камерами слежения. Здесь нашим измученным героям предстоит уподобиться Солиду Снейку и Райдену, дабы остаться незамеченными и нетронутыми. Впереди их ждут великие дела.

# WHIPLASH

## РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

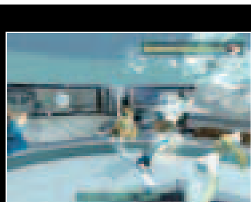
**SPRIGGAN**
spriggan@miranime.net

**В последнее время можно заметить, что особой популярностью пользуются платформеры с участием двух персонажей, путешествующих рука об руку. Достаточно вспомнить двух наиболее ярких представителей подобного направления: это Jak & Daxter от Naughty Dog и Ratchet & Clank от Insomniac (каждый успел обзавестись сиквелом).** Безусловно, на одной ступени с сериалами о водопроводчике Марио и ежике Соника эти вещицы пока не стоят, но нельзя не замечать очевидного: герои упомянутых выше платформеров американской выпечки сумели впечатлить даже японских геймеров, не говоря уже о внушительном успехе на родине и в Европе. И меня приятно удивил тот факт, что сию волну заметила контора Crystal Dynamics – небезызвестная команда, отметившаяся в 32/64-битную эпоху веселыми играми про ящерицу Гекса (Gex). Новый платформер под звучным названием Whiplash рассказывает нам историю двух забавных представителей братьев наших меньших: калифорнийского кролика Рэдмонда (Redmond) и ласки Спэнкса (Spanx), принадлежащих корпорации Дженрон (Genron), ставящей эксперименты на бедных животных. Однажды, когда намечался опыт по скрещиванию, несчастным удалось его избежать, и они поставили перед собой задачу покинуть это весьма неприятное место, заодно напакостив бездушным людишкам путем разгрома здания корпорации и освобождения остальных подопытных животных. По иронии судьбы, сбежавшие скованы наручниками, а кролик Рэдмонд еще и обладает необыкновенными способностями – спасибо ученым, что усердно, прямо-таки от всей души ставили зверские опыты с непременным участием самых разных химических веществ. Уже отсюда видно, каким образом герои будут выходить из передряги, не так ли? Правильно: Спэнкс велик, ловок и быстр, а маленький деструктивный кролик выполняет роль оружия и… м-м-м… инструмента. Кроме того, нашим освободителям удалось заручиться поддержкой главного компьютера Дженрона, которому, как оказалось, тоже не по душе кощунственные опыты бессердечной корпорации.

Тандем Спэнкса и Рэдмонда весьма необычен. Игрок управляет Спэнксом, а все действия (будь то боевые приемы или же действия, носящие характер передвижения) выполняются длиннохвостой лаской при помощи Рэдмонда. Да-да, именно этим маленьким смешным белым кроликом нам доведется громить помещения Дженрона, отмахиваться от вездесущих ученых, охранников и иных неприятных личностей. Еще Рэдмонда можно при-

### РАЗДОЛЬЕ ДЛЯ ХУЛИГАНОВ

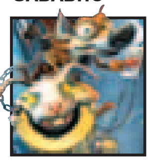
**НАГАДЬ БЛИЖНЕМУ СВОЕМУ!**



**Пожалуй, одна из самых приятных вещей в игре – возможность разрушать практически любые предметы интерьера. Ломать можно многое: компьютеры, оборудование, шкафы, цветы, автоматы с газировкой, рекламные щиты и вывески… Стекла можно бить, наконец. Как ни в какой другой игре, в Whiplash это все доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие. Мало того, совершая подобные акты вандализма, вы приведете корпорацию Genron к банкротству!**

### ВЕРДИКТ

ЗАБАВНО



**7.0**

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

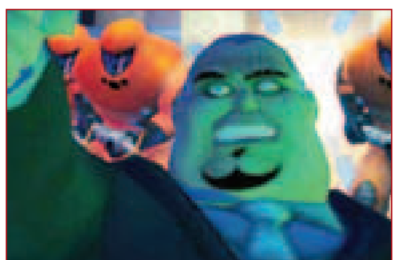
**+ ПЛЮСЫ**

**Свежая концепция, обилие юмора, потрясающий кролик Рэдмонд, замечательная озвучка, приятный игровой процесс.**

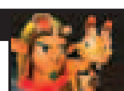
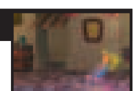
**– МИНУСЫ**

**Местами слабая графика, надоедающая однообразная музыка, заниженный уровень сложности.**

**Не в меру веселая, в меру интересная, Whiplash являет собой замечательное пятидневное развлечение для любителей платформеров.**



Главный плохой дядька. Рэдмондом ему по голове!

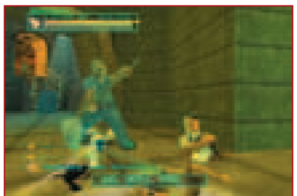
| – ХУЖЕ, ЧЕМ | | + ЛУЧШЕ, ЧЕМ | |
|---|---|---|---|
| Jak II: Renegade |  | Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex |  |

АВТОРЫ GEX МНОГОМУ НАУЧИЛИСЬ ЗА ПРОШЕДШИЕ ГОДЫ.

## ДРУГИЕ ИГРЫ ОТ CRYSTAL DYNAMICS

**Crystal Dynamics – компания, наверняка знакомая вам по многим достойным (и не очень) играм. Прежде всего, это, конечно, Gex – серия игр с участием забавного «секретного агента», с которыми могут ознакомиться владельцы 3DO, PS one, Saturn, N64, PC и GBC. Также в послужном списке этой компании имеются замечательные Pandemonium (PS one, PC), Legacy of Kain/Blood Omen (PS one, PS2, DC, GC, Xbox, PC), Akuji the Heartless (PS one), Mad Dash Racing (Xbox) и еще много не слишком известных, но неплохих игр.**





Ущерб корпорации исчисляется миллионами.

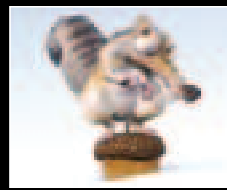


А еще кролика можно наполнить гелием!

## КОНЦЕПЦИЯ WHIPLASH

### ICE AGE ПЛЮС REN & STIMPY

**В интервью разработчики поведали, чем вдохновлялись при создании Whiplash. Члены команды упоминали такие вещи, как Ren & Stimpy, Ice Age, Batman: The Animated Series и работы студии Pixar. А арт-директор Скотт Андерсон (Scott Anderson) заявил, что команда дизайнеров по-настоящему вдохновлялась сюрреалистическими мирами всего нескольких анимационных картин, в числе которых были аниме Akira и Metropolis!**



менять на манер вертолета или воздушного шарика, ломать им замки некоторых дверей, цепляться за специальные шары, позволяющие раскачиваться и прыгать вдаль. К сожалению, нельзя сказать, что данное разнообразие делает игру сложной, – трудности если и возникают, то исключительно в виде вопросов «что делать?», но не «как делать?». Да и те решаются в шесть секунд – добрый и очень разговорчивый компьютер не оставит без дельного совета в трудную минуту. Но, в принципе, это не страшно – игра настолько весела, что, быть может, и должна играться налегке.

«Комментарии» Рэдмонда и издевательские опыты, которые вам предстоит предотвратить, в совокупности создают множество комичных моментов и ситуаций, которые уж точно заставят смотреть на все это с улыбкой на устах. Что же касается системы боя, то тут все сводится к банальному «подошли к врагу, постоянно жмем кнопку удара, пока тот, наконец, выйдет из блока и получит законных синяков». Совершенно естественно, что присутствие в игре системы набирания опыта (с каждым уровнем у Спэнкса растет шкала жизненной энергии, а у Рэдмонда – сила удара) оправдано слабо – вполне можно было обойтись и без нее. Разнообразием, как вы понимаете, битвы в Whiplash не отягощены, так что и роль играют соответствующую – чтобы совсем скучно не было. В целом, геймплей неплох, однако если общение с игрой затягивается, она может изрядно наскучить. Поэтому Whiplash следует потреблять маленькими порциями, а если еще и перемежать с чем-нибудь аркадным – так и вовсе отлично!

В плане графики Whiplash – типичный середнячок среди игр для современных консолей. Основной недостаток визуальной составляющей – сами Спэнкс с Рэдмондом, их друзья, враги и так далее. Модели несколько угловаты и плохо анимированы. Зато с локациями дела обстоят совсем иначе: все очень даже красиво. Правда, и тут есть маленький недочет – цветовая гамма скудна, да и никакой атмосферы не создает. Однако, все, что дозволено разрушать и громить, выглядит красиво: стекло бьется вполне натурально, всевозможные стэнды и вывески тоже разлетаются на куски очень эффектно. Неплохо проработаны спецэффекты огня и молнии, когда Рэдмонд поддается воздействию стихии.

О музыкальном сопровождении говорить, к сожалению, не так приятно. Мелодии однообразны, монотонны, однотипны, надоедают быстро. Зато к озвучке не придраться: уже упомянутые многочисленные реплики Рэдмонда изрядно веселят и подбадривают. В целом, с точки зрения графики и звука, Whiplash оставляет положительные впечатления, даже несмотря на многочисленные «но».

Отрадно, что Crystal Dynamics вспомнила, что умеет делать платформеры. Налицо приятная тенденция: разработчики не боятся придумывать новых персонажей, хоть сколь-нибудь свежую концепцию дизайна и оригинальные детали игрового процесса. Да, в этом плане Whiplash далеко до Sly Cooper, но вдруг в Crystal Dynamics замыслят сиквел? Уверен, что в этом случае нас ждет мощное развитие идей и качественная работа над ошибками, а пока – Whiplash все же несколько проигрывает конкурентам в силу малой продолжительности. Было бы можно взять игру напрокат – мы бы рекомендовали ее всем и каждому, а так... Многим покажется лучше пройти по второму разу Ratchet & Clank, увы. ■



Примерно так животные себя всю игру и ведут: Рэдмонд мучается, а Спэнкс злорадствует.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Netherock
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.eagames.com

# MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

## СОЛДАТ, ЖИВИ ПО УСТАВУ!

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

**После очевидного при всей своей невероятности провала Medal of Honor: Underground от команды Rebellion авторитет EA существенно пошатнулся: к следующей игре серии владельцы GBA отнеслись с большим недоверием. «Как только у них смелости хватает!» – слышалось отовсюду. Но мэтр не был бы мэтром, кабы не его умение доставать кроликов из шляпы. Встречайте: Infiltrator – двухмерный боевик с видом сверху и высоким показателем исторической достоверности. Не ожидали?**

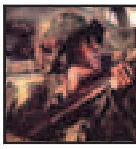
Игра получилась в первую очередь именно тактическая и похожа она даже не на Ikari Warriors или (упаси, Бог!) Rambo 3, а на менее известный консольщикам военный хит ушедшего столетия Eagle's Nest (C-64, ZX) 1987 года, но – с привнесением доли тактической составляющей восьмибитного Metal Gear. Правда, все эти стелс-элементы пришли в игру слишком уж робко и несмело. Мы, например, можем подкрадываться сзади к часовым и бесшумно снимать их при помощи штык-ножа. Но вот трупы бесследно испаряются, и прятать их необходимости нет. Герой умеет взрывать склады оружия, но не догадывается минировать маршруты патрульных или отвлекать их удачно брошенным камешком. Заметив вас, часовые врубают сирену, но мгновенно прибывшее подкрепление, как правило, не в состоянии справиться в открытом бою с героем-одиночкой... В общем, не в Commandos играем и не в Metal Gear Solid.

В остальном мы получили отличную игру, достаточно сложную, с хорошей графикой и отличным управлением. А самое главное – Infiltrator затягивает, заставляет играть снова и снова, не дает заскучать. А это, согласитесь, дорогого стоит.

Все было бы просто отлично, если бы не архаичная система подсчета «жизней» и недружественные сейвы. Прибавьте сюда немаленькие миссии, увлекательность и азарт... Вы точно или пропустите свою остановку, или будете играть в Infiltrator дома, что, в общем-то, обидно – на портативной-то консоли! Да и с отключенным звуком особо не повоюешь: вой сирены, звуки выстрелов, гул пролетающих бомбардировщиков – все это помогает при выполнении боевой операции. Уже третье задание первой же миссии немыслимо без возможности узнать, что враги обнаружили вас и врубили сигнал тревоги. Заметить в пылу перестрелки подвернувшуюся под ноги гранату зачастую получается только по характерному звуку. Ну и так далее. В общем, если вы предпочитаете играть в транспорте или на стройке близ работающего экскаватора, но при этом у вас нет наушников – вместе с картриджем не забудьте прикупить и их. ■

### ВЕРДИКТ

ЭКСПЕРИМЕНТ УДАЛСЯ



**7.5** НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**

Увлекательность и еще раз увлекательность. Только так стоило переносить хрупкие ценности Medal of Honor на просторы GBA.

**МИНУСЫ**

Отсутствие настроек уровня сложности, негибкая система сейвов. Недостаточно богатая stealth-составляющая.

Возрождение забытой концепции двумерного тактического боевика прошло успешно: играть интересно, остальное – детали.



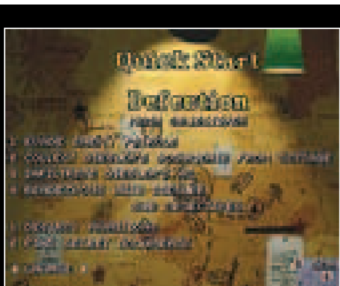
Улыбнитесь, сейчас вылетит птичка!



### О НАСУЩНОМ

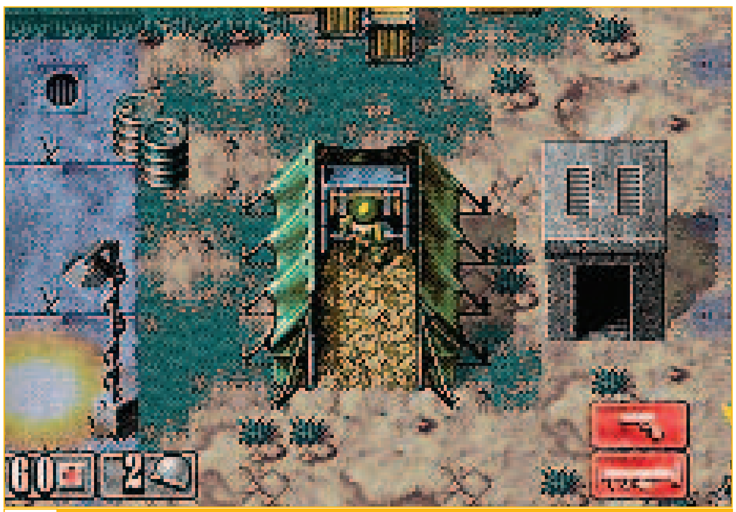
ТЕРПЕНИЕ И ТРУД – ВСЕ ПЕРЕТРУТ

Гадкие слова приходится говорить о системе «жизней» – у вас всего три попытки. Нет, не по три на миссию, а три на всю игру. Без всякого continue. Если учесть, что на одном дыхании пробежать удастся далеко не каждый уровень, приходится грустить: хотите дойти до конца – каждое задание придется проходить дважды, а то и трижды. Первый раз – «разведка боем», второй – все то же самое, но «чисто», без потерь жизней.



| НАПОМИНАЕТ | ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
|---|---|
| Metal Gear Solid  | Medal of Honor: Underground  |

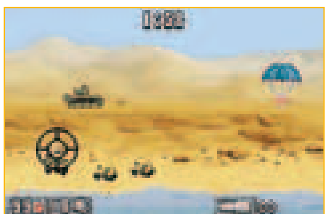
MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR ДАСТ ФОРУ ЛЮБОЙ ИЗ ПОСЛЕДНИХ ИГР СЕРИАЛА.



Единовременно можно иметь при себе комплект из двух видов оружия – автомат и связка гранат, пистолет и ракетница, винтовка и C-4...



Необходимость смены оружейного комплекта очевидна: без базуки миссия невыполнима.



Высокое командование доверило вам турель, прицел и кнопку fire! Это вам не это!







БАНДЫ
НЬЮ-ЙОРКА
MANHATTAN
GLORIA 1
37
© 2004 «Руссобит Паблишинг». © 2003 BLIMB-Intertaiment. All right reserved.
Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены.Изготовлено в России.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: puzzle ■ ИЗДАТЕЛЬ: Taito
■ РАЗРАБОТЧИК: Taito ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ BLUETOOTH: да ■ ONLINE: нет

http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/puzzlebobble/



Нужный пузырь, и уровень пройден за 10 секунд.


Главный босс игры – непросыхающий Пьяница.



Путь дракончика как на ладони – от суши до неба.


То ли рыба, то ли птица – попробуйте угадайте?

**Ходит мнение, что Puzzle Bobble VS рассчитан на детей от 3 до 5 лет. Не верьте этому и не удивляйтесь, если встретите на улице молодого человека в пальто, судорожно сжимающего N-Gage с запущенным паззлом на экране. На то она и классика, чтобы не попадать под возрастные рамки.**

# PUZZLE BOBBLE VS

## РАЗВЛЕЧЕНИЕ НА ПОЛЧАСА

**РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**
polosatiy@gameland.ru

История этой незамысловатой игры берет начало в середине 90-х годов. Вам необходимо собирать комбинации пузырей, заставляя лопаться одинаковые ряды. Puzzle Bobble VS не сильно изменилась и на порте для N-Gage, оставаясь все той же милой забавой для совсем юных геймеров.

### КЛАССИКА БЕССМЕРТНА

Придумав однажды довольно простенький паззл, компания Taito надолго обеспечила себя безбедным существованием. Никакая футуристическая графика не пойдет в сравнение с увлекательным геймплеем. А его Puzzle Bobble VS не занимать. Ваш герой – зеленый дракончик, «стреляющий» разноцветными пузырями. Необходимо соединить три или более ряда пузырей, схожих по окраске, и они «сгорят». Если после уничтожения в воздухе остались плавающие пузыри, они падают вниз, а затем переходят в качестве неприятного сюрприза противнику. В игре два режима: story mode (обычное прохождение) и VS mode (с другим обладателем N-Gage посредством Bluetooth). По сюжету нужно одолеть пятерых монстров, после чего встретиться на шестой, финальной арене с Пьяницей, боссом всех боссов. Его, кстати, можно победить за 5 секунд, если первым выпадет нужный пузырь.

Графика оставляет приятное впечатление, хотя и не выходит за уровень большинства подобных проектов. Примитивную сюжетную линию после прохождения очередной миссии сопровождают коротенькие ролики-заставки. Что действительно расстраивает, так это звук. Однообразная мелодия поначалу кажется весьма милой, но очень быстро приедается. При игре в метро лучше выключить музыку вовсе, иначе люди подумают, что у вас в известном месте детство заиграло.

### ОТ ЧЕХОВСКОЙ ДО ПРАЖСКОЙ

В целом Puzzle Bobble VS вызывает неоднозначные эмоции. При определенной доле везения однопользовательский режим проходится за 15 минут на уровне сложности Hard. В среднем же это время составляет около получаса – как раз успеете доехать до своей станции метро. Хотя наверно это все придирки к игре, рассчитанной на детей. Взрослое поколение спасает лишь наличие Bluetooth-режима, заставляющего Puzzle Bobble VS заиграть новыми красками. Multiplayer сильно напоминает онлайновые баталии на http:// www.tetrisarena.ru, где нужно «застроить» противника раньше, чем он проделает это с вами. Только на смену прямоугольным фигуркам из тетриса пришли пузыри. ■


Ролики изобилуют яркими красками, как и вся игра.

### ВЕРДИКТ

ДЛЯ ПОЕЗДКИ В МЕТРО



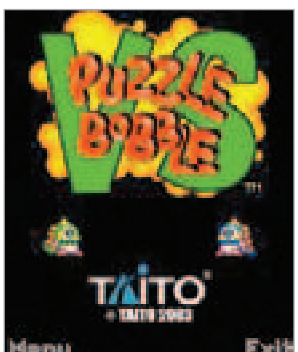
**5.5**
НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**
Доступность, наличие стратегических элементов, увлекательный Bluetooth-режим.

**МИНУСЫ**
Короткий однопользовательский режим, что, впрочем, компенсируется multiplayer'ом.

**Для азартных геймеров. Вся прелесть игры заключается в возможности сделать пакость противнику, подкинув ему гроздь-другую шариков. Радуют и красивые ролики.**



Taito прославилась пазлабаблами на весь мир.

### СИСТЕМА БОНУСОВ

ПОЛЕЗНЫЕ СПОСОБНОСТИ В БОЮ

При взрыве пузырей будет расти бонусный индикатор (шарик внизу экрана). Сначала появится лишь серая половинка, а по второму сбросу пузырей шар станет полным и изменит цвет на красный. Тогда нажатием клавиши «7» можно выполнить одну из специальных функций-бонусов. Всего их пять, некоторые действует лишь на три ближайших хода:

- 1 шар: включает направляющую стрелку для более точного прицеливания;
- 2 шара: взрывает все коснувшиеся пузыри;
- 3 шара: взрывает все пузыри по вертикальной линии;
- 4 шара: взрывает все одноцветные пузыри;
- 5 шаров: поднятие критической линии в стакане соперника.

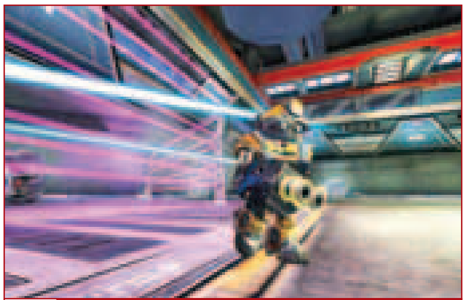


Один из первых бонусов – направляющая линия.

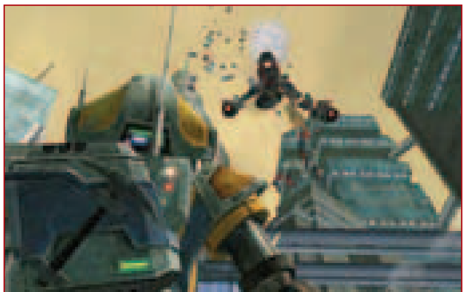

X² THE THREAT
X²
УГРОЗА
Бесконечная, живая Вселенная - настоящая мечта исследователя
Графика, устанавливающая новые стандарты
Полная свобода действий
Собственная империя станций и кораблей
Масштабные боевые действия и реальная экономическая модель
Тысячи объектов, несметное количество оружия и товаров
Минимальные системные требования:
операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP;
процессор Pentium® 800 МГц; 128 МБ оперативной памяти;
3D-видеоадаптер с памятью 32 МБ;
1 ГБ свободного места на жестком диске.
Рекомендуемые системные требования:
операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP;
процессор Pentium® 1300 МГц; 256 МБ оперативной памяти;
3D-видеоадаптер с памятью 64 МБ.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 783-04-60,
e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия ЭЛ № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Egosoft, 2004. Все права защищены.
НОВЫЙ ДИСК
EGOSOFT

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Swingin' Ape
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://metalarms.vugames-europe.com/uk/



Каждой локации игры обязательно найдется, чем вас порадовать в графическом плане.



Война с армией генерала Ржавеющего будет идти в различных частях Железной звезды.




Уровень детализации Глитча, бесспорно, высок. Вкупе со спецэффектами, шестью десятками кадров в секунду и динамическим освещением смотрится просто сногсшибательно.

# METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

## РОБОТ ЖЕЛЕЗНОГО ОБРАЗА

**SPRIGGAN**
spriggan@miranime.net

**Скажите честно, вы успели привыкнуть к тому, что из-под пера западных разработчиков в большинстве своем выходят посредственные, совсем неоригинальные, а зачастую и вовсе бездарные и никому не нужные работы? Скорее всего, именно так оно и есть.**

А много ли вы помните компаний, способных порадовать геймера первой же своей игрой? К счастью, Swingin' Ape, новая команда разработчиков, представила на наш суд Metal Arms: Glitch in the System – очень хорошую, на совесть сделанную вещь.

Действие разворачивается на Железной звезде (Iron Star) – далеком космическом теле, которое каждый божий день буравится взрывами бомб, гранат и ракет. Идет ожесточенная борьба между армией генерала Ржавеющего (General Corrosive) и движением сопротивления, которое состоит из рабочих дроидов (Droids) под предводительством полковника Сплава (Colonel Alloy). Однажды небольшая группа повстанцев находит маленького желтого робота, который вроде бы и похож на дроида, однако имеет серьезные различия во внешнем виде. Единственное, что удалось установить, – имя. Робота зовут Глитч (Glitch). Поскольку ряды движения сопротивления только и делают, что редеют, группе дроидов ничего больше и в голову не пришло, как зачислить Глитча в войска. Как вы уже могли догадаться, волею звезд нам придется играть именно за него.

Игра представляет собой, казалось бы, банальный боевик. В роли Глитча предстоит вести освободительную войну, уничтожая огромную армию злого генерала. Бегаем по всевозможным локациям, уничтожаем врагов всеми подручными средствами, выполняем различные задания. Но самая приятная фишка MA: GitS – разнообразие миссий. Ведь помимо простых пеших прогулок с оружием вместо правой руки нас ждет также поездка по пустыне на джипе (гонка на время реализована просто превосходно). Есть и возможность оказаться в металлической шкуре большого робота Мозера (Mozer), который, в отличие от стрелка Глитча, крошит противников в щепки, размахивая железным прутом… И это далеко не все! Также не стоит забывать о том, что Глитчу, дабы успешно справляться с заданиями, обязательно придется прибегать к использованию транспортной техники и манипулировать вражескими роботами, захватывая власть над панелями управления компьютеров недруга.

Если вы подумали, что при таком обилии и разнообразии миссий стандартные возможности маленького дроида пострадали, вы сильно ошибаетесь. Боевой процесс в Metal Arms: Glitch in the System проработан

### ОДИНОКИЙ РОБОТ ИЩЕТ СЕБЕ ДРУЗЕЙ

**ХОТИТЕ ПОВЕСЕЛИТЬСЯ ОТ ДУШИ?**

**В игре присутствует такая замечательная вещь, как мультиплеер. Нет, к сожалению, онлайн-возможности консолей не применяются (вместо этого в ход идет split-screen), но, поверьте, удовольствия от этого не убавится. А если еще, играя в однопользовательском режиме, собрать определенное количество секретных чипов, вам станут доступны новые мультиплеер-карты! В любом случае играть в MA: GitS с друзьями – сплошное удовольствие.**

### ВЕРДИКТ

**БРОНЕБОЙНО!**



**7.5**
**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

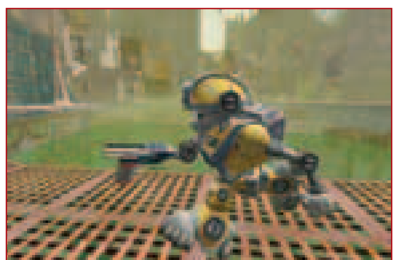
**+ ПЛЮСЫ**

**Отличный дизайн, занимательный игровой процесс, неплохой мультиплеер, удобное, реалистичное управление.**

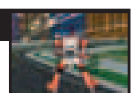
**– МИНУСЫ**

**Посредственная музыка.
В остальном Metal Arms: Glitch in the System практически идеальна, чему мы несказанно удивились.**

**Хорошая игра. Имеет стойкий иммунитет к любым возможным придиркам со стороны самых взыскательных геймеров.**



Глитч способен превращать правую руку в оружие.

| – ХУЖЕ, ЧЕМ | | + ЛУЧШЕ, ЧЕМ | |
|---|---|---|---|
| Zone of the Enders: 2nd Runner |  | Robotech: Battlecry |  |

**ОТЛИЧНАЯ ИГРА ДЛЯ САМЫХ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ.**

## ЖЕЛЕЗНАЯ КАША

**Сложность в MA: GitS на уровне, так что мощное оружие – залог успеха. Всю игру с плазмометом не пробежать, так что его непременно придется совершенствовать. Для этого в игре есть два веселых дроида: Shady и Mr. Pockets, которые с радостью продадут вам десяток-другой патронов или окажут услуги по модернизации вооружения. В обмен ребята просят не что-нибудь, а… компакт-диски, что частенько остаются после гибели «красных». Собирать местную «валюту» лучше оперативно – она имеет обыкновение исчезать по прошествии короткого времени. На патроны хватит всегда, а вот «апгрейд» оружия обойдётся недешево.**



## ВЕРСИИ ДЛЯ РАЗНЫХ ПЛАТФОРМ

**ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ**

**MA: GitS стала одной из немногих игр, сравнивая версии которой, можно оценить мощь приставок. Лидирует версия для Xbox: тут вам и продвинутое динамическое освещение, и красивые блики на металле, и прочее. На GC игра почти не уступает Xbox-варианту – кадров анимации лишь чуть-чуть меньше. Версия для PS2 самая некрасивая: текстуры просты, набор спецэффектов мал, а при особо большом скоплении объектов на экране игра начинает сильно «тормозить».**

до мелочей. Наш герой может обращать свою руку во множество смертоносных орудий, попутно используя дополнительные виды вооружения на больших скоплениях врагов или во время битв с боссами.

Есть тут и масштабные сражения, где, отстаивая родной город, с вами бок о бок отстреливается пяток-другой повстанцев. Бывает и так, что перед Глитчем стоит задача выбраться из мусорной зоны, прорываясь через полчища никак не желающих умирать монстров. А в другой миссии герой свалится в шахту, где ему предстоит забраться на оснащенный станционным пулеметом погрузчик, дабы выбраться обратно на поверхность родной Железной звезды, попутно превратив в руины вражескую станцию по добыче руды. Именно благодаря такому разнообразию этапов, заданий и условий их прохождения, игровой процесс нисколько не надоедает. Едва ли не с каждым новым уровнем игра предлагает геймеру ознакомиться с новыми чертами боевика, давая тем самым возможность развлечься от души. Совсем как во второй части Zone of the Enders. Ключевое слово при описании этой игры – «веселье». Вообразите: вы в сопровождении нескольких дроидов медленно крадетесь по шахте к лифту. Вдруг лифт опускается, а там – целая орава «красных». Двери лифта открываются, вы бросаете гранату в самую гущу недругов, открываете огонь из плазмомета, вас поддерживают товарищи. Кругом – роботы, тщетно старающиеся избежать повреждений от взрыва, непрекращающийся гул стрельбы, бьющие тут и там лазерные лучи. Настоящая красотища!

Графика дебютной игры Swingin' Ape не может не радовать. Невооруженным глазом видно, что средства в игру были вложены солидные, ибо недостатков как таковых у визуального оформления нет. Главенствующую роль тут определенно играют эффекты со светом. Они не только создают атмосферу «Звездных войн», но и добавляют драйва, выбрасывают адреналин в застоявшуюся кровь. Детализация также на высоте – причем, хорошо смоделирован не только главный герой (а ведь таким решением частенько хотят отделаться!), но и обычные враги, и местность, и все прочее. Дизайн производит на редкость приятное впечатление. Любопытно, что, несмотря на мультяшность, Metal Arms: Glitch in the System – игра совсем не выглядит рассчитанной только на детей.

Единственное, что по-настоящему стандартно и заурядно, – музыка. Именно такой саундтрек свойственен представителям кучи серых и невыразительных игр, что заполоняют полки магазинов. Зато со звуками все просто изумительно: выстрелы, удары, взрывы – все кажется реальным. Диалоги также воспринимаются нормально: все разговоры, брифинги и сообщения по рации звучат натурально.

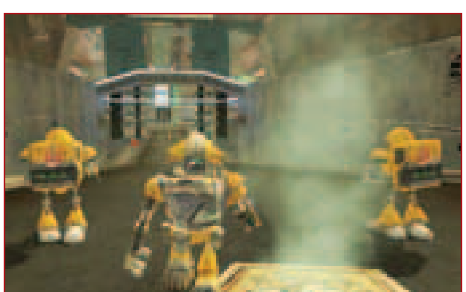
Разумеется, Metal Arms: Glitch in the System все же не может рассчитывать на звание хита. Пока что это игра с биркой «употреблять в перерывах между Zone of the Enders: 2nd Runner и Armored Core 3». Конечно, рано или поздно может произойти чудо в виде создания качественного сиквела, и мы увидим под маркой Metal Arms шедевр, достойный стоять на одном пьедестале с играми самого высокого ранга и чина. А пока – давайте просто получать удовольствие, медленно, но верно ведя маленького Глитча к победе над большой и злой армией красных роботов. Да воцарятся на Железной звезде мир, покой и равноправие! ■

*Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.*

**НАШ ГЕРОЙ МОЖЕТ ОБРАЩАТЬ СВОЮ РУКУ ВО МНОЖЕСТВО СМЕРТОНОСНЫХ ОРУДИЙ, ПОПУТНО ИСПОЛЬЗУЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ВООРУЖЕНИЯ НА БОЛЬШИХ СКОПЛЕНИЯХ ВРАГОВ ИЛИ ВО ВРЕМЯ БИТВ С БОССАМИ.**



Эпизоды с транспортными средствами – одни из наиболее захватывающих и динамичных.



Помощи от десантников-напарников мало, зато в перестрелках драйв хлещет через край.



Несмотря на то что цепляться за веревку и проноситься на огромной скорости мимо врагов, виртуозно поливая их огнем, – неимоверно здорово, разработчики сделали такое лакомство нечастым.

# МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** pinball
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEI
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

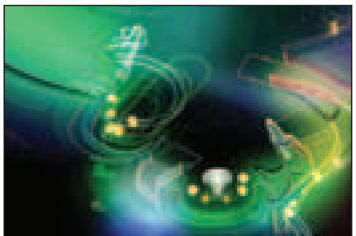
http://www.ubisoft.com

# FLIPNIC

## ПИНБОЛ-2004

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

**Поклонники творчества Мураками должны быть в курсе: фанаты пинбола – такая же «сумасшедшая» тусовка, что и анимешники. Культовый статус оригинала накладывает определенные ограничения и на концепцию виртуального воплощения. Проходные проекты появляются, но чаще нам достаются вещи стильные и модные.**



Ходят слухи, что Flipnic – сиквел игры Rez (PS2, DC)



Видеоролики очень важны для понимания сюжета.



По новым правилам пинбол выглядит именно так.

Flipnic начинается с великолепного ролика, стилизованного под аркадные игры 80-х (с соответствующим звуковым оформлением!), и может похвастаться поистине сюрреалистичным дизайном – первые полчаса вы будете просто наслаждаться видами, не обращая никакого внимания на геймплей. Локации, по которым перемещается шарик, вполне могли бы быть уровнями приличного платформера, с богатым ландшафтом, обилием интерактивных объектов и сложнейшей архитектурой. Всего имеется четыре разных мира, каждый из которых состоит из нескольких областей, открывающихся по мере прохождения игры. Два-три флиппера – вот основное средство управления шариком. Однако опытный игрок знает, что этого вполне достаточно, чтобы умело поражать цели в нужном порядке, перемещаться в отдаленные элементы игрового поля и выполнять специальные задания. Продуманная физическая модель шарика и интересный набор мини-игр делают геймплей приятным и разнообразным. Особо важные «сюжетные» события вроде вторжения инопланетян иллюстрируются видеороликами. ■

**ВЕРДИКТ**

**КОНЦЕПТУАЛЬНО**



**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Если есть желание погонять в виртуальный пинбол, лучше игры не найти. Или если просто нравятся стильные вещи.
А если нравятся банальные боевики, то лучше и не смотреть. Совсем.**

# МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** logic/arcade ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** JoWood Vienna ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

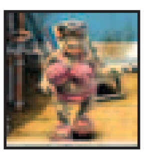
http://www.russobit-m.ru/rus/games/neighbour/

# КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 2

## МОЗЖЕЧОК АТАКУЕТ!

**ВЕРДИКТ**

**УБЕЙ МОЮ ПОДРУГУ!**



**5.5**

**НАША ОЦЕНКА**

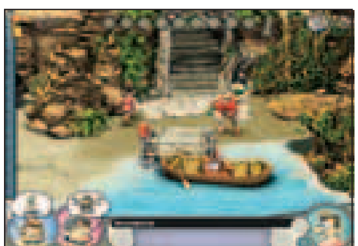
**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Замечательно подходит всем, кто уже вырос из «Популярной механики», но мозгами шевелить еще не разучился.**

**АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**
glagol@gameland.ru

**Сосед, истерзанный в первой части игры главным героем и жизнью, сбегает от коммунального быта в заслуженный отпуск. Прихватив с собой «красавицу-жену», занимающую три четверти игрового экрана, и истеричного сына, больше похожего на головастика, он отправляется поправлять изрядно расшатанную нервную систему.**

На его беду и на счастье геймерам никто этого бедолагу без шуток не отпустит. У «Руссобита-М» руки длинные, а извилины витиеватые! Так что дорогой соседушка и не подозревает, чем закончится его отпуск. В течение пятнадцати уровней вам придется напрягать мозговое вещество, делать мелкие и крупные пакости, а также держать у телевизора аудиторию, надрывающую животы и животики (если, конечно, обладателям животов нравится юмор такого розлива).



Творческий процесс не затихает ни на минуту!



Самое начало семейной идиллии.

Сосед, супруга соседа и их ненаглядное несовершеннолетнее чадо будут спотыкаться, кричать, пугаться, грохаться, ругаться, шарахаться, выпучивать глаза, размахивать руками, закатывать сцены, хлопаться в обморок, травиться, поскальзываться, мельтешить, поджариваться, удивляться, растерянно разводить руками, злиться, впадать в кому, выпадать из комы и всячески радоваться беззаботной отпускной жизни – главное, чтобы у вас хватило смекалки.

Конечно, перед нами не «Монти Пайтон», но весело! ВЕ-СЕ-ЛО! Цепляет, зараза, за днище организма! Такие игры надо выдавать в качестве бесплатного лекарства всем насельникам коммуналок и общежитий. Самое эффективное психотерапевтическое средство. То, что доктор прописал! ■

http://www.stepgames.ru/index.htm

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** logic/arcade ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Step Creative Group ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

# ДЕАКТИВАЦИЯ

## ДИНАМИЧНЫЕ СХВАТКИ

**АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**
glagol@gameland.ru

**Фабула «Деактивации» была канонизирована задолго до рождения разработчиков и в особом представлении не нуждается. На дворе, как обычно, XXII век. Куда ни плюнь – высокие технологии, кровавый хаос и транснациональные корпорации.**

В вашем распоряжении имеется десяток полигонов, нареченных в пресс-релизе отрядом дроидов-саперов. С их помощью необходимо расправляться с враждебными дроидами-террористами, обезвреживать бомбы, спасать заложников и, как гласит надпись на коробке, обеспечивать «мирное сосуществование наций». Делается это так. Невнятная моделька ползает по одинаковым комнатам, подбирает бомбы и разряжает их в специальных утилизаторах. Чтобы проникнуть в некоторые помещения, дроиду необходимы коды доступа, получаемые из наростов в стенах, называемых терминалами. Когда терминал находится в одной комнате, а механический сапер в другой, на помощь приходит его кибернетические коллеги. Клавишами PageUp и PageDown вы переключаетесь между роботами, один из которых окажется-таки неподалеку от заветного раздатчика, получаете необходимый код, передаете его по другому – сетевому терминалу – и открываете дверь. Процесс должен заставить «подключить как стратегическое мышление, так и реакцию». Не знаю уж, к чему именно надо их «подключать», но «реакция», по замыслу разработчиков, должна защитить вас от врагов – «коварных, но при этом очень умных». Собственно, наступает она незамедлительно: хочется снять тапок и так шлепнуть по монитору, чтобы эти назойливые тараканы – пардон, враждебные машины – размазались по единственной серой текстуре начисто! ■


Такие интерьеры вам и придется созерцать всю игру.


Иногда нас радуют переменой цвета. Вот счастье-то!


Белым пламенем горит телепорт.


Имитация брифинга перед началом миссии.

**ВЕРДИКТ**

ГЛУПЫЕ ТАНЧИКИ



**3.0**
НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Пожалуй, можно было сделать приличную игру даже по ТАКОМУ замыслу, но, как обычно, запала не хватило. Наверное, в следующей жизни, когда я стану кошкой... Ла-ла-ла...**

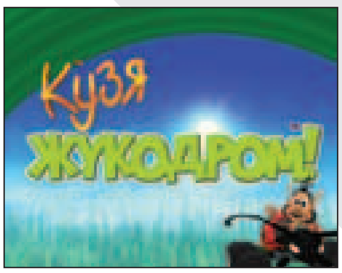
## КУЗЯ: ЖУКОДРОМ




**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Hugo: Bukkazoom
**ЖАНР:**
action/racing
**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ИЗДАТЕЛЬ:**
МедиаХауз
**РАЗРАБОТЧИК:**
ITE Media
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 2
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.mediahouse.ru/

**Резюме:** Кузя, его друзья и родственники устраивают развеселые соревнования по катанию на жуках.






Телевизионный тролль Кузя решил позабавить зрителей и устроить для них необычные гонки. Собрав друзей, он предложил каждому забавное насекомое и объяснил правила состязания. Победителем будет тот, кто опередит соперников и сумеет не попасть в расставленные ими ловушки. «Жукодром» – тот редкий случай, когда русская версия однозначно лучше оригинала. Текст отлично переведен, уместны цвета и формы всех шрифтов. Озвучкой занимались те же актеры, что работали над телесериалом, а качество их работы хорошо известно. С удовольствием отмечаем, что скоро состоится релиз русской версии «Жукодрома» на PS2. ■

## ЕВРОПЕЙСКИЕ ГОНКИ

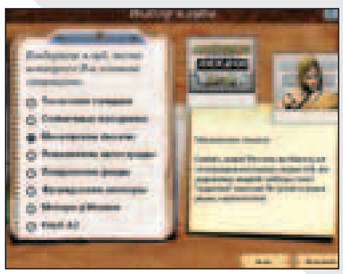



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Europe Racer
**ЖАНР:**
racing
**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ИЗДАТЕЛЬ:**
1С
**РАЗРАБОТЧИК:**
Davilex
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://games.1c.ru/

**Резюме:** Аркада, в которой гонки без правил выходят на дороги крупнейших городов Европы.





Название говорит само за себя. Вам действительно предстоит участвовать в европейских гонках, устанавливая рекорды на улицах, в переулках и на автобанах самых известных городов Старого света. Мы, признаться, поражены русской озвучкой. Такое чудо нам не встречалось ни в одном отечественном релизе. Голоса словно пропущены через фильтр, делающий их звучание намеренно грубым. Нам это неприятно, кому-то может прийтись по душе, но ясно одно – индивидуальности проекту не занимать. Тексты переведены вполне прилично, без изысков, но и без каких-либо огрехов, а шрифт слишком незатейлив, зато понятен и читабелен. ■

## ОТОРВА В ШКОЛЕ




**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Crazy School – Schulverweis
**ЖАНР:**
adventure
**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ИЗДАТЕЛЬ:**
1С
**РАЗРАБОТЧИК:**
Limbic Entertainment
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://games.1c.ru/

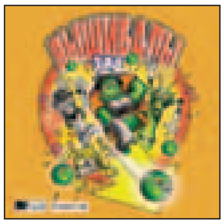
**Резюме:** Известный сорванец отправляется в школу играть там в «Учителей из Ада».





Для тех, кто устал от скучной школы, однообразной учебы и бесконечных домашних заданий. Давайте испортим праздник противным учителям и мерзким одноклассникам! Отрываться будем прямо в школе, тонко глумясь над каждым встречным. Оригинальная игра была выпущена на немецком языке, поэтому многие надписи на картинках останутся непонятными для игроков, а подтвердить выход нас просят нажатием не «y» (yes), а «j» (ja). И, что самое неприятное, в «Оторве» нельзя называть героев русскими именами. Так и хочется обозвать училку «Марииванной», но нет – здесь только латинский алфавит. Хау ду ю ду, Marywanna? ■

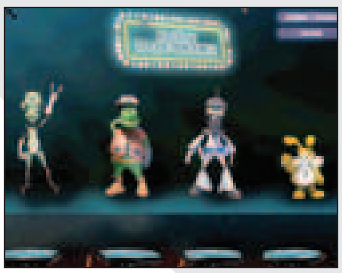
## ВЫШИБАЛЫ

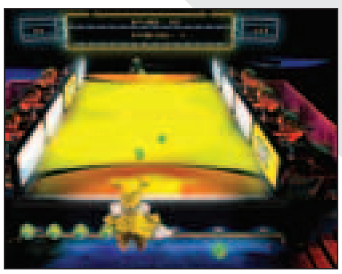


**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Slimfs Bowliebash
**ЖАНР:**
action
**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ИЗДАТЕЛЬ:**
Медиа-Сервис 2000
**РАЗРАБОТЧИК:**
Procontis
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 266 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

**Резюме:** Смесь бильярда с боулингом, киберспортом и нашествием пришельцев.





В будущем инопланетяне устраивают турниры по необычной игре с особыми правилами. Отношения они выясняют не с помощью плазменных чейнганов или превентивных атомных ударов, а методом катания зеленых шаров. Кто сможет перекинуть все кругляшки на сторону оппонента, тот и в дамках. Противник, ясное дело, не лаптем щи хлебает, а хочет закидать шарами вашего персонажа, целясь ему точно в лоб. Простенькая игра не особо нуждалась в переводе, но то, что с ней проделали, было сработано со знанием дела. Небольшие тексты в меню гармонируют с настроением игры, не раздражают и не выбиваются из общего стиля. ■

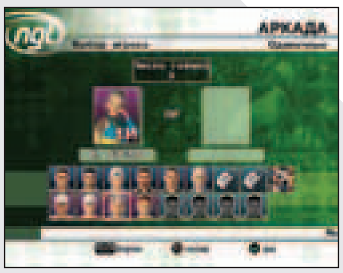
## МАТЧБОЛ 2

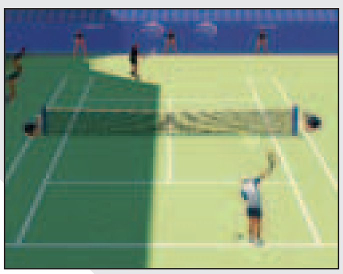


**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Next Generation Tennis 2003
**ЖАНР:**
sports
**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ИЗДАТЕЛЬ:**
Медиа-Сервис 2000
**РАЗРАБОТЧИК:**
Wanadoo
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 2
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

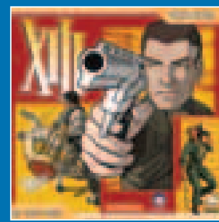
**Резюме:** Большой теннис с реально существующими игроками в главных ролях.





Спортивные симуляторы давно прошли ту черту, за которой отличить текущую версию от прошлогоднего релиза может только специально тренированный человек. Так, одним из главных достоинств «Матчбола 2» считается то, что судьи перестали быть бесплотными духами, витающими рядом с площадкой, и научились правдоподобно уворачиваться от летящих в них мячей. Среди прочих нововведений замечен нормальный обучающий режим, в котором начинающих теннисистов научат всем тонкостям игры. Спортивные термины переведены корректно, шрифт не режет глаза – если вы интересуетесь большим теннисом, обратите внимание на эту игру. ■

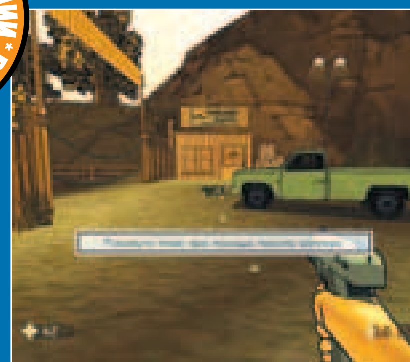
## XIII





**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
XIII
**ЖАНР:**
FPS
**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ИЗДАТЕЛЬ:**
Акелла
**РАЗРАБОТЧИК:**
Ubi Soft
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 6
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



http://www.akella.com/

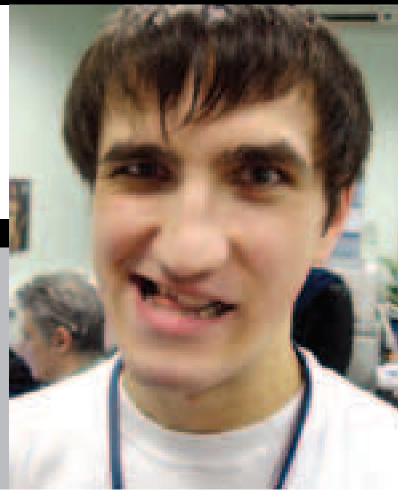
**Резюме:** Нестандартный европейский FPS, с переменным успехом притворяющийся комиксом.



Очнувшись на пустынном пляже, он понимает: за ним охотятся. Он не помнит своего прошлого, но знает одно – он успел насолить и полиции, и бандитам. Цель его жизни – вспомнить все, выяснить, неужели именно он стал причиной смерти президента Соединенных Штатов? Так начинается «Тринадцатый» – игра, созданная по мотивам одноименного французского комикса. Немудрено, что проект с подобной родословной стремится во всем подражать графическим новеллам. Движок обрабатывает графику по технологии cel-shading, которая гарантирует, что картинка на экране вашего монитора будет выглядеть точно как рисунок со страниц комикса. А в комиксе ни один взрыв не обойдется без аршинной надписи «KABOOOOOM» поперек «кадра». В отечественном издании все подобные эффекты остались нетронутыми. Шрифт читабелен и в меру приятен, но удовольствие от игры серьезно портит перевод, который порой является простой калькой с английского, отчего русские предложения становятся не слишком-то читабельными. Локализаторы не до конца исполнили свой долг: так, мы не можем использовать русские буквы в названиях профилей, текст иногда не умещается в приготовленное для него поле, а ролики остались полностью на английском языке. ■

# КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



**Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Сегодня в выпуске вас ждет рассказ о грандиозном мероприятии «Arbalet Cup: СНГ», в котором приняло участие около 500 геймеров из семи стран ближнего зарубежья. Пятнадцать тысяч долларов были разыграны не зря - турнир посетило огромное количество зрителей, увидевших великолепные поединки. Также в номере: новости World Cyber Games 2004, российская квалификация ESWC, обзор pro-q3tourney7 (Quake III Arena) и Azure Tower Defense (Warcraft III: The Frozen Throne).**

## РЕЗУЛЬТАТЫ ARBALET CUP: СНГ

5-8 февраля в столичном клубе Vika Web прошел крупнейший за последние несколько лет чемпионат «Arbalet Cup: СНГ» сразу по четырем популярным играм. Арбалет – уважаемый предприниматель из Казахстана, вкладывающий в развитие киберспорта немалые деньги. На этот раз он решил устроить состязание среди стран бывшего Советского Союза и выставил на кон 15 тысяч долларов. На вызов откликнулись игроки из России, Украины, Казахстана, Беларуси, Латвии, Молдовы. Был замечен даже представитель Польши, принявший участие в соревнованиях по Unreal Tournament 2003. Открыла турнир приглашенная в качестве гостя рок-группа «Саботаж», исполнившая самые популярные песни Ozzy Osborne.

Первый день был посвящен дисциплине **Warcraft III: The Frozen Throne**. Колоритному составу участников позавидовали бы даже организаторы WCG 2003 Russian Preliminary. Не удивительно, что многие фавориты вылетели довольно рано. Среди них: M19*BigMan, vWeb.Armor, C14'Maloy (чемпион Украины в 2003). В финале виннеров встретились дуэлянты из одной команды: vWeb.Deadman и vWeb.Rash. Последний находится сейчас не в лучшей форме, поэтому друзья решились на рискованный шаг. Deadman, занимающий лидирующую позицию в рейтинге Battle.Net, умышленно сдался партнеру и попал в лузера. Где с легкостью расправился со всеми игроками и пробился в суперфинал. Поединок между одноклановцами носил чисто символический характер. Rash проиграл, но остался вполне доволен вторым местом. Ведь в лузерах у него были невысокие шансы на выживание.

Номинация **StarCraft: Broodwar** прошла под диктовку москвича Android'а, которому изначально все прочили первое место. И он оправдал ожидания, проиграв лишь одну дуэль в полуфинале против Asmodey'я.

На турнире по **UT2003** интрига сохранялась до самого конца. Серебряный призер WCG 2003 Russian Preliminary, питерец Navigator, упал в сетку лузеров



M19: возвращение к старому составу принесло первые плоды.



ForZe ladies явно расстроены.
Им чуть-чуть не хватило для победы над украинцами.

### Неофициальный турнир по UT2003

В рамках «Arbalet Cup: СНГ» прошел неофициальный турнир по UT2003 2x2 между национальными сборными. Победу одержала московская пара:

1 место – Россия (Polosatiy, Hobbit);
2 место – Казахстан (Chozen, Ripley);
3-4 места – Украина, Латвия.



Питерский дуэлянт Cas – и куда смотрели родители?



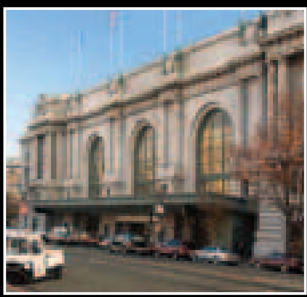
Сборная звезд UT2003. Крайний слева – поляк Ortho.



Warcraft III all stars (слева направо): BiGeR, Flash, Under, BigMan, MasterTrupov, Karma.

### WCG'2004

Определилось место проведения World Cyber Games 2004. Ранее уже назывались страна и город, где состоятся кибеpигры – Сан-Франциско, штат Калифорния (США). Игрокам из 60 стран-участниц предстоит жить и соревноваться в шикарном отеле Courtyard by Marriott. Зрители будут наслаждаться битвами сильнейших геймеров в находящейся неподалеку Bill Graham Civic Auditorium (на фото).



после ошеломляющего разгрома, устроенного юным москвичом ScraG'ом. В виннерах тем временем налево и направо громил своих соперников Askold. Navigator'а же поражение только раззадорило, и он по очереди одолел сильнейших казахов, украинцев и чемпиона Латвии. После чего в суперфинале встретился с Askold'ом и даже выиграл первый уровень Antalus со счетом 5:4, однако слил решающую карту Compressed с отставанием в 7 фрагов.

Соревнования по **Counter-Strike** шли в течение всех дней параллельно с остальными играми. Отмечу крайне неудачное выступление победителей Flashback 2003 Cup, киевлян из GSC.GameWorld, а также поражение трех составов команды ForZe. Ну а верхнюю строчку пьедестала в очередной раз заняла Virtus.Pro. Этих монстров CS не остановило и поражение от M19 в стыковочном матче виннеров. В суперфинале «виртусы» сначала уверенно выиграли на карте de_inferno (13:10), а затем в марафонской битве с четырьмя добавочными раундами «взяли» de_aztec, показав настоящий чемпионский дух и волю к победе. Результаты «Arbalet Cup: СНГ» во всех дисциплинах:

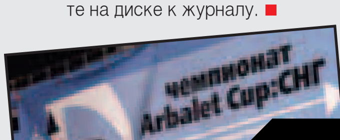
**Counter-Strike 5x5:**
**1 место** – $3500
Virtus.pro (Москва);
**2 место** – $2000
M19 (Санкт-Петербург);
**3 место** – $1000
Flashback (Москва);
**4 место** – $500
tms*trinity (Киев).

**Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:**
**1 место** – $700
vWeb.Deadman (Москва);
**2 место** – $400
vWeb.Flash (Москва);
**3 место** – $300
64AMD.BiGeR (Нижний Новгород);
**4 место** – $200
FM.Ranger (Санкт-Петербург).

**StarCraft: Broodwar 1x1:**
**1 место** – $700
PGC.Androide (Москва);
**2 место** – $400
(orky)Ghost (Москва);
**3 место** – $300
L_Clan_Bruce (Санкт-Петербург);
**4 место** – $200
vWeb.yAn (Москва).

**Unreal Tournament 2003 1x1:**
**1 место** – $700
M19*Askold^34s (Санкт-Петербург);
**2 место** – $400
FM.Navigator (Санкт-Петербург);
**3 место** – $300
FM.Brazor (Санкт-Петербург);
**4 место** – $200
L_Clan_Chozen (Алматы).

Демо-записи и риплеи с турнира ищите на диске к журналу. ■



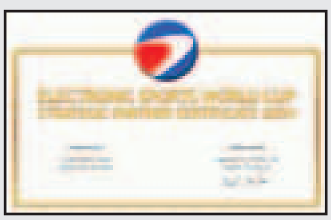

# ESWC 2004 в России от СоюзКиберСпорта

Организация СоюзКиберСпорт (http://www.cyberunion.ru) купила лицензию на проведение квалификации ESWC Russia 2004. Соревнования пройдут в 30 городах России с февраля по апрель текущего года. Предварительное расписание:

**Counter-Strike 5x5:**
Москва и Московская обл. – 6 марта;
Самара – 6 марта;
Томск – 28 марта.

**Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:**
Москва и Московская обл. – 20 марта;
Томск – 21 марта.

Отборочные туры в Санкт-Петербурге, Казани, Челябинске, Хабаровске, Оренбурге и Волгограде по плану должны были пройти в феврале. Российский финал состоится 22-23 мая в московском клубе Vika Web. Все интересующие вопросы по квалификации присылайте на электронный адрес info@taigun.ru. Grand Final ESWC 2004 пройдет 6-11 июля в парижском парке развлечений Futuroscope. Призовой фонд составит $200000. Официальные дисциплины: Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne и Pro Evolution Soccer 3 (PS2). Мастер-класс: Counter-Strike для девушек и Quake III 1x1 для национальных сборных по четыре человека. ■



### На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.14b для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, демо-записи и риплеи с «Arbalet Cup: СНГ». Ролики с Q3 турниров IONGamers и Dueller, а также демоплеер Seismovision.

# Новая дуэльная карта для Quake III Arena – pro-q3tourney7

Pro-q3tourney7 (ищите на диске к журналу) – официальная, хотя и несколько запоздалая карта от Id Software. Впервые она была опробована лишь на соревнованиях Cyber X Gaming в Америке в 2004 году, и более чем в 20 матчах дуэлянты выбирали эту арену. Именно на pro-q3tourney7 россиянин Cooller одержал решающие победы над ZeRo4 и ve-elpajuo. Невооруженным глазом видно, что над уровнем потрудились настоящие профессионалы. Баланс очень гармоничен – все главные предметы и оружие расположены на приличном друг от друга расстоянии. Красная броня отсутствует напрочь, зато есть три желтых armor. Дополняет картину Megahealth, расположенный на небольшом выступе в стене в центральной комнате. Периодичность появления данного артефакта составляет 2 минуты, что делает карту по тактике похожей на pro-q3tourney4. Наиболее эффективным оружием на pro-q3tourney7 является базука – коридоры достаточно узкие, и увернуться в них от ракет практически невозможно. Lightning gun стоит использовать только на открытом пространстве, а вот Railgun без лишней необходимости вообще желательно не брать. Он лежит в труднодоступном месте, из которого будет непросто выйти невредимым.

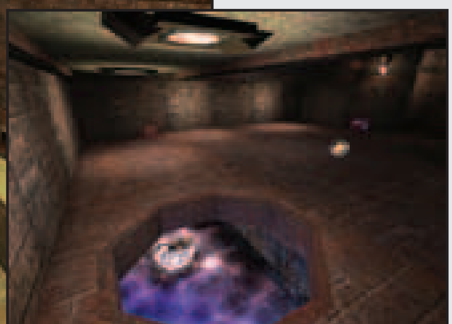
**Ищите на диске...**

На предстоящем ASUS Winter Cup 2004 (анонс в прошлой «Стране Игр») в список карт для турнира по Quake III Arena будет включена pro-q3tourney7. Если вы жаждете показать мастерство на крупном чемпионате, познакомьтесь с новым уровнем поближе. В этом вам поможет специальная подборка демо-записей с Cyber X Gaming – ищите на диске к журналу.

Стратегия дуэли проста. Курсируйте от Rocket Launcher до Lightning gun, стараясь не дать врагу эти пушки, и по пути забирайте броню. Раз в две минуты нужно подниматься на третий этаж за Megahealth'ом. Также можете сразу занять господствующую позицию сверху и вести бой оттуда, но сначала раздобудьте Railgun. Ну и не забывайте возвращаться за armor. ■



**Добраться до Megahealth можно с помощью rocket jump или распрыжкой от брони.**



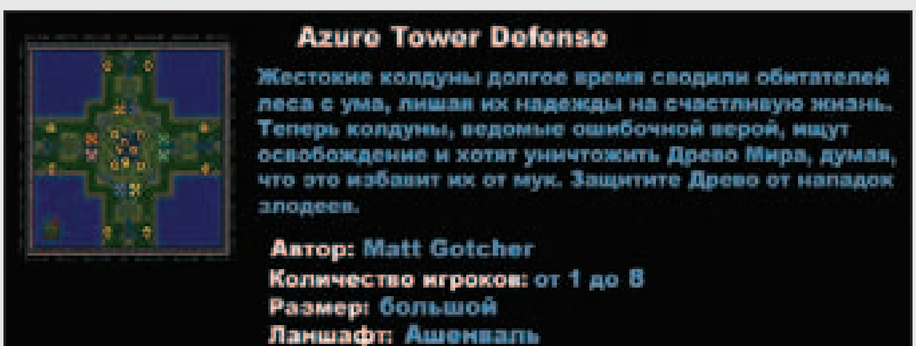
**Спускайтесь за Railgun'ом, только если уверены, что враг не устроит засаду.**



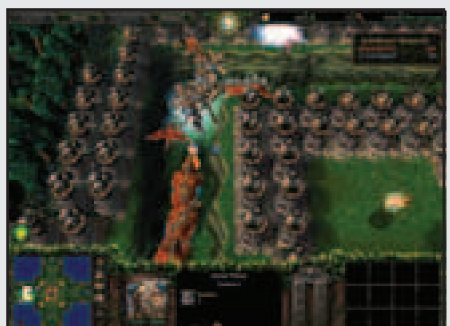
**Отличное место для пряток: батут возле базуки и желтой брони.**

# Azure Tower Defense для Warcraft III: The Frozen Throne

Недавно Blizzard подвела итоги конкурса Multiplayer Map Contest. В результате обладатели Warcraft III: The Frozen Throne получили в подарок отличный набор карт, которые пользуются большой популярностью на турнирах. Стоит отдельно отметить работу Azure Tower Defense, являющуюся не просто локацией для классических дуэльных баталий, а настоящим полигоном для ярких коллективных сражений против компьютера. Суть этой мини-игры проста. У вас есть рабочий и возможность строить оборонительные сооружения. В центре карты находится огромное «Древо Мира». Вам необходимо пресечь все попытки неприятельской армии добраться до дуба-переростка. Для этого придется застраивать пушками все тропы, которыми ходит враг. В начале битвы силы противника не представляют серьезную угрозу, но где-нибудь на 25-ой стадии вы столкнетесь с монстрами, чей запас здоровья достигает 80000 единиц. Для примера: максимально прокаченный герой в привычном мультиплеере имеет чуть более 1000 хитпойнтов. У вас же спустя 15-20 минут должно быть не менее сотни пушек, которые к тому же можно усовершенствовать до пяти раз. Гораздо веселей играть большой компанией, правда число врагов также увеличится, и атаки пойдут с разных сторон. Чтобы запустить Azure Tower Defense, создайте игру и выберите карту в The Frozen Throne > Scenario. ■




**Играть интересно и одному, но победить будет трудно.**



**Тот самый монстр с 80000 хитпойнтами. Дальше 26-го уровня в одиночку мне пройти не удалось.**

# КИБЕРТУРНИРЫ 6 МАРТА – 10 МАЯ

## ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE ВО ВЛАДИМИРЕ (КЛУБЫ «АРЕНА» И ZEON)

6-7 марта 2004 года;
Владимир, клубы «Арена» (ул. 850-летия Владимира, д. 6) и Zeon (ул. Безыменского, д. 17);
**Компьютеры:** 60 штук AMD Athlon 1.7 ГГц, память 256 Мбайт, видеокарта GeForce MX440 Мбайт;
**Призовой фонд:** 25000 рублей (первое место – 12000 рублей, второе – 8000 рублей, третье – 5000 рублей);
**Правила:** команды 5х5, версия Counter-Strike 1.6;
**Карты на турнире:** de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_prodigy, de_train;
**Регистрация:** Взнос за участие 750 рублей с команды. Предварительная регистрация участников и все интересующие вопросы – по электронной почте zeon@zmail.ru.

## ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В МИНСКЕ, БЕЛАРУСЬ (КЛУБ VOODOO 4)

7 марта 2004 года;
Минск, клуб Voodoo 4 (ул. Есенина, д. 141, тел. 274-93-98);
**Компьютеры:** 115 современных компьютеров;
**Призовой фонд:** $750 (первое место – $500, второе – $150, третье – $100);
**Правила:** дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;
**Карты на турнире:** pro-q3tourney4, pro-q3dm6, ztn3tourney1;
**Регистрация:** Взнос за участие $7 с человека. Для небелорусов участие бесплатно. Все интересующие вопросы – по электронной почте archangel@mousesport.net.

## ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE В МИНСКЕ, БЕЛАРУСЬ (КЛУБ VOODOO 4)

14 марта 2004 года;
Минск, клуб Voodoo 4;
**Призовой фонд:** $1500 (первое место – $1000, второе – $300, третье – $200);
**Правила:** команды 5х5, версия Counter-Strike 1.6;
**Карты на турнире:** de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_clan_mill, de_train;
**Регистрация:** Взнос за участие $30 с команды. Для небелорусов участие бесплатно. Все интересующие вопросы – по электронной почте archangel@mousesport.net.

## ТУРНИР ПО WARCRAFT III В МИНСКЕ, БЕЛАРУСЬ (КЛУБ VOODOO 4)

21 марта 2004 года;
Минск, клуб Voodoo 4;
**Призовой фонд:** $750 (первое место – $500, второе – $150, третье – $100);
**Правила:** дуэли, версия Warcraft III: The Frozen Throne 1.14b;
**Карты на турнире:** ladder-набор Battle.Net;
**Регистрация:** Взнос за участие $7 с человека. Для небелорусов участие бесплатно. Все интересующие вопросы – по электронной почте archangel@mousesport.net.

## ТУРНИР ПО BATTLEFIELD 1942 В МОСКВЕ (КЛУБ MGC)

8-10 мая 2004 года;
Москва, Matrix Game Club (ул. Габричевского, д. 10/3, м. Щукинская, Волоколамское шоссе);
**Компьютеры:** 50 штук P4 2.4 ГГц, память 512 Мбайт, видеокарта GeForce 4 TI 4600 и GeForce FX 5900;
**Призовой фонд:** $2000 (первое место – $1320, второе – $480, третье – $100, четвертое – $100) + 12 дисков Battlefield 1942 Deluxe Edition;
**Правила:** команды 12х12, версия Battlefield 1942: The Road to Rome 1.6. Режим Conquest (захват точек), по одному раунду за каждую сторону. Разрешено приносить свои джойстики. Настройки сервера по умолчанию. Система: групповая;
**Карты на турнире:** все из набора Battlefield 1942 и The Road to Rome, кроме Monte Cassino, Husky, Omaha beach, Berlin, Tobruk;
**Регистрация:** Взнос за участие 150 рублей с человека (1800 с команды). Ограничение на число команд-участниц – 20. Предварительная регистрация участников и все интересующие вопросы – по электронной почте bf1942turnir@matrix-gc.ru.

**На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ о заключительной дисциплине «Arbalet Cup: СНГ» – Delta Force Black Hawk Down, репортаж с турнира по Diablo II, а также обзор демки Unreal Tournament 2004 и новых карт для Quake III Arena и Counter-Strike.**

# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

### КОНСОЛЬ — ЭТО ВЕСОМЫЙ АРГУМЕНТ

Недолго длилось противостояние Майка Роу (Mike Raw), семнадцатилетнего веб-дизайнера из Канады, и Майкрософта в борьбе за домен http://www.mikerowesoft.com (об этом упоминалось в прошлом номере СИ). Молодой парень предпочел синицу в руках журавлю в небе и отдал корпорации именной домен за помощь в устройстве нового сайта (http://mikerowefo-rums.com), оплату учебных курсов и подписку на Microsoft Developer Network, а также поездку для всей семьи в Редмонд. Ну а главным соблазном стала, по-видимому, подаренная Роу X-box с набором игр.

Собранные пожертвования «на адвоката» для борьбы с Майкрософтом Майк Роу передал в детский дом. Напомним, что первоначально он был готов уступить домен софтверному гиганту за $10000. В итоге Майк получил даже больше, пусть и не наличными. Такой пример, скорее всего, воодушевит киберсквоттеров, удерживающих в Рунете домены типа http://microsoft.ru, http://mikrosoft.ru и другие.

### АМЕРИКА — РОДИНА СПАМА

79.1% мирового спама (несанкционированные письма и реклама, присланные по электронной почте) рассылается из Северной Америки. Этот вывод сделала консалтинговая фирма Brightmail. Спамеры Европы рассылают 10.4% таких посланий, спамеры Азии – 7.6%, спамеры Южной Америки – 1.7%. Остальные регионы мира обеспечивают лишь 0.3% от общего количества спама. Любопытно, что несмотря на все многообразие языков, существующих в мире, не менее 60% всех несанкционированных писем пишутся на английском, сообщает онлайновое агентство Washington ProFile (http://www. wash-profile.org).

### X-FILES ТЕПЕРЬ ДОСТУПНЫ КАЖДОМУ

Федеральное Бюро Расследований (ФБР) наконец-то рассекретило материалы, описывающие происшествия с непознанными летающими объектами (НЛО) на территории США. На сайте ФБР (http://foia.fbi.gov/ufo.htm) вывешено 1600 страниц из гигантского досье американских спецслужб по расследованию происшествий, связанных с НЛО.

Все рассекреченные файлы относятся к 40-50-м годам прошлого века. С той поры минуло уже более полувека, но несмотря на это, значительная часть материалов опубликована с приличными купюрами. Изъяты как маловажные для UFO-логов детали, например домашние адреса свидетелей, так и более ценные куски текста – некоторые выводы и рекомендации экспертов. Тем не менее, возможность ознакомиться в Интернете с подлинными делами, связанными, скажем, с Роквельским инцидентом, и ставшими впоследствии основой многочисленных фильмов, игр и романов, представляется весьма заманчивой.

### ОБРЕЗАНИЕ ОБРЕЗАНИЮ РОЗНЬ

Неэффективность большинства утилит для борьбы со спамом стала головной болью многих пользователей. Впрочем, излишняя «ретивость» таких программ мало кого радует – пропадают нужные послания. Недавнее исследование маркетологов из Jupiter Research (http://www.jup.com) переводит все это недовольство на сухой язык цифр. Выяснено, что антиспамовские фильтры блокируют до 17% «нормальных» писем, ошибочно идентифицируя их как спам. Ущерб от работы антиспамовых утилит в 2003 году оценивается исследователями в $230 млн. При сохранении сегодняшней тенденции эти потери к 2008 году могут вырасти почти вдвое...

Кстати, 2003-й год вообще стал «переломным» в ситуации с рекламной рассылкой по электронной почте. Именно год назад доля спама в почтовом траффике впервые превысила долю обычных писем, а спамеры вышли на рекордные объемы рассылок – от 8 до 15 миллиардов рекламных посланий в год. Мировые оценки финансового ущерба от спама доходят до $20-30 миллиардов за год. Потери России более скромные – приблизительно $150-200 миллионов в год.

## ПРЕДУПРЕЖДЕН — ВООРУЖЕН?..

Эпидемия MyDoom подтолкнула Комитет «быстрого реагирования» по безопасности (Computer Emergency Readiness Team) начать с февраля 2004 года рассылку уведомлений о бедах, грозящих пользователям Интернета. Теперь эксперты США будут регулярно предупреждать нас о новых вирусах, дырах в защите и эксплойтах, давать советы по исправлению ситуации. Предусмотрено два вида уведомлений – «простое» (для рядовых юзеров) и «специальное» (для профессионалов). Подписка на http://www.us-cert.gov/cas/index.html.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...От 1,5% до 7% товаров в магазинах самообслуживания разворовывается. При этом большую часть товаров (до 70%) похищают не покупатели, а менеджеры и продавцы торгового заведения.

...В американском штате Джорджия из программы по биологии для средней и старшей школы исключено понятие «эволюция», а также все указания на то, что возраст жизни на Земле исчисляется миллионами лет. Вместо этого введено положение о создании жизни неким высшим существом.

...Бывший президент США Билл Клинтон практически не пользовался электронной почтой. В архивах Президентской библиотеки хранится более 40 млн. электронных писем, посланных помощниками президента и лишь два e-mail'a, отправленных лично Клинтоном.

...К 2010 году США могут начать использование боевых наземных роботов. К этому же времени компания General Dynamics снабдит новейшую американскую боевую машину пехоты Stryker электронным мозгом, который позволит ей самостоятельно действовать на поле боя.

...Марсоходы Spirit и Opportunity ведут обмен информацией с Землей на скорости 128 Кбит/с, что соответствует скоростям технологии ISDN.

...Более 70% пользователей Рунета просматривают сайты «для взрослых».

...18% американцев утверждают, что были обмануты при совершении покупки в Интернете.

## FREEWARE DOWNLOAD

### LOGITECH MOUSEWARE 9.79.1

ftp://ftp.relline.ru/pub/win/drv/logitech/mw9791enu.exe

Новая версия самой используемой в FPS тюнинговой утилиты для мыши. Обеспечивает несколько ступеней акселерации, разгон PS/2 порта, ориентировку, назначение функций дополнительным клавишам и т.д. Не поддерживает COM-мыши!. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 4060 Кбайт
10

### ICQ FORWARDER 1.32

http://drgonzo.nm.ru/icqfw.zip

Утилита – находка для фанатов ICQ-общения. Если вы отошли от ПК, то все пришедшие послания будут переправлены на телефон или другую «аську» в удобном формате, с разбивкой, на русском/транслите. Есть настройка автоответа. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★☆
**РАЗМЕР:** 190Кбайт
9

### «КОНФИГУРАТОР SPORTSTER'А» 1.1

http://www.sm-80.narod.ru/soft/sportcfg.rar

Новая версия инструмента тонкой настройки модемов Sportster 33.6/56K. Основное преимущество – удобный пользовательский интерфейс, через который легко и быстро меняются параметры модема, а, следовательно, и канала связи. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 478 Кбайт
8

## МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

**«Наш выбор» мини-игр в этот раз просто опасен! Chess Lines — это прямо-таки настоящая беда. Впрочем, и другие игрушки оставят крайне мало времени для работы…**

### CHESS LINES

http://www.beluch.newmail.ru/zips/chlin16.zip



Времяпожирающий монстр – гибрид Lines и шахмат. Это «логико-аркадная» игра, где думать нужно не только правильно, но и очень быстро. Ни игрок, ни компьютер не ждут друг друга, ходы делаются независимо. Особенно увлекателен поединок в режиме шахматного «взятия фигур». ■

### «ФОТООХОТА»

http://www.questzone.ru/download/gr/fotoohota_103.exe



Пародия на Quake 3, в которой легко узнаются родные антуражи и герои (Hossman, Patriot, Мунх), ставшие персонажами квеста про расследование убийства. При первом запуске откажитесь от режима 640x480, которое предлагает игра, если установлено более высокое разрешение. ■

### JOURNEY OF A MAN

ftp://ftp.chg.ru/.5/sourceforge/epiar/epiar-0.5.0-win32-installer.exe



2D игра по мотивам популярной на Mac'ах Escape Velocity. Стартуем в качестве пилота – владельца шаттла со скромной суммой кредитов. Перед нами громадная Вселенная: планеты и повстанцы. Путь к вершинам тернист – сражения, торговля, трудные миссии. Минус – нет звука... ■

### EPIAR

http://www.ngc.tv/jom%20game/jom_nl.swf



Креативная игра – фоторобот. Создаем лицо похожее на отражение в зеркале или на приятеля. Готовое изображение отправляем в глобальную галерею. Не пропустите главный прикол – «Самое популярное лицо», где скомбинированы наиболее часто выбираемые компоненты. Обхохочешься! ■

### ЗА WEB-САЙТ МОГУТ И ПОСАДИТЬ

Конгресс США рассматривает законопроект, предусматривающий тюремное заключение до семи лет и крупные штрафы за разные правонарушения в Интернете и, в частности, за регистрацию сайта под вымышленным именем. Запрет на регистрацию под псевдонимом требует ввести ICANN (www.icann.org, организация, ведающая распределением доменов в Интернете). Главный мотив требования – такие сайты используются пиратами и хакерами для распространения нелегального контента.

Однако поскольку сегодня все сведения о владельце домена хранятся в открытом доступе и видны, например, сервису Whois, то многие пользователи не хотят раскрывать настоящие имена и адреса, опасаясь вмешательства в частную жизнь.

Для разрешения коллизии в новом законе предусмотрен компромисс – наказывать будут лишь тех анонимных владельцев сайтов, кто совершил правонарушение. Если их удастся поймать...

## FREEWARE DOWNLOAD

### URLBLAZE 2.98

ftp://ftp.ciril.fr/pub4/tucows/windows/files3/urlblazeinst.exe

Новая пиринговая система. Пользователи обмениваются не файлами, а ссылками на них! При этом утилита покажет и проверит все зеркала с нужным файлом. А качать с сервера всегда намного лучше, чем с любительского компьютера. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 1000 Кбайт

8

### JMRADIOSTATION 6.4

http://inetmedia.uni-dubna.ru/downloads/jmradiostation_v6.4.zip

Хотите свою радиостанцию? Нет проблем! Утилита позволит проигрывать в сеть mp3/wav файлы (для других форматов требуются соответствующие plug-in'ы). Предусмотрено микширование с микрофона, Scheduler и расширенный PlayList. ■

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 360 Кбайт

9

### СОРЕВНОВАНИЕ ВЕБ-ДИЗАЙНЕРОВ РУНЕТА

В конце января 2004 года завершился первый в России Открытый фестиваль социальных интернет-проектов, прошедший при поддержке Комиссии Совета Федерации по делам молодежи, Департамента по молодежной политике Минобразования РФ и Правительства Москвы.

В его рамках соревновались молодые (до 25 лет) дизайнеры и программисты по 7 номинациям так или иначе связанным с социальной сферой. Наградами стали дипломы и годичный хостинг для проектов-победителей. Полный список лауреатов приведен на сайте Оргкомитета – http://webmastera.org/winners.php. Распределение наград было весьма политкорректным – большинство призов достались проектам из провинции. Увы, но среди победителей нет ни одного игрового сайта. Эта ситуация поправима, в нынешнем году фестиваль будет проводиться еще раз. ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

...До 56% процентов всех почтовых потоков Интернета составляет сегодня спам.

### УМНЫЕ НОВОСТИ

...В Ханты-Мансийском округе найдено около 300 каменных предметов, обработанных человеком, а также позвонок мамонта, пробитый наконечником копья или дротика, – первое действительно бесспорное доказательство того, что около 14 тысяч лет назад человек охотился на мамонта.

...Социологи пришли к выводу, что мужественность в России связана сегодня, в первую очередь, с идеалами общества потребления и демонстрируется через наличие определенного набора дорогих товаров (машина, часы, зажигалка, темные очки и мобильный телефон). Причем важен не просто факт наличия предмета, а его марка и стоимость.

...Четыре затмения – два солнечных (19 апреля и 14 октября) и два лунных (4 мая и 28 октября) – произойдут в 2004 году.

**Reuters (http://www.reuters.com), KM.Ру (http://www.km.ru), ZDNet (http://zdnet.com), 3DNews (http://www.3dnews.ru), «Информнаука» (http://www.informnauka.ru), «Наука и техника» (http://www.n-t.org)**

# SECOND-HAND ПО-РУССКИ
## Часть 2

Как и было обещано в прошлом номере, экскурсия по злачным местам Рунета продолжается. Путешествие по барахолкам и обменным сайтам подошло к важному этапу – обзору наиболее занятных и перспективных ресурсов. Наконец-то, дорогой читатель, ты узнаешь все о том, куда пропадают ненужные диски, «железки» или книги!

### CD-МАНИЯ: ЧАСТНАЯ И МЕЖДУГОРОДНЯЯ

С первых минут пребывания на любом обменном сайте становится понятно, что постоянно покупать диски (книги, железки...) и складывать их на полку совсем необязательно. Можно просто (и намного дешевле) обменять ненужный продукт на нужный.

Именно такую цель преследует, например, частный обменник Gorlum'а (http://www.gorlumchik.narod.ru/baraholka/cd.htm). Здесь же можно и продать свое добро. Кстати под мужским псевдонимом скрывается московская любительница экстремальных велопробегов Елена Булахтина. На ее страничке есть список CD, которые она с радостью купит или обменяет. Надо сказать, товар (хоть его и немного) довольно «экзотичный». Здесь, например, можно найти и «Каталог строительной выставки 1998 г.», и памятную многим «Меч и Магию IV».

Если подбор вещичек у Gorlum'а оказался крутоватым, то стоит заглянуть в «Компьютерную комиссионку» в раздел «CD/DVD диски» http://www.ropnet.ru/HyperNews/get/cdvd.html. Тут более привычная картина – на доске объявлений масса заманчивых предложений по продаже/обмену CD/DVD дисков.

Если хотите найти предложения для вашего города, то посетите «Интернет-барахолку» (http://www.farpost.com/bazar/viewdir.php?d=2). Конечно, тут многовато мусора, но при тщательном отсеве можно найти интересные и нужные объявления.

### ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПОКУПАТЕЛЯ

Приобретение б/у нередко сопровождается риском. Но если придерживаться определенной стратегии, его можно снизить или даже свести «на нет» выполнением несложных правил:

1. Для безопасности и ограничения спама заведите отдельный e-mail для покупок и обмена.
2. Гарантию на б/у технику никто не даст, но вот оговорить 2-3 дня на проверку товара и возврат денег нужно обязательно.
3. Если приобретаете товар в другом городе по предоплате, то обязательно возьмите координаты продавца и как-то проверьте их, чтобы деньги не пропали совсем уж бесследно.
4. Внимательно изучите комплектацию товара, а перед приобретением еще раз уточните ее, чтобы избежать недоразумений.

### ФАКУЛЬТЕТ Б/У ВЕЩЕЙ

Безусловно, обмен и продажа б/у CD не столь популярны, как покупка и обмен б/у «железа». Заглянем в другой раздел «Интернет-барахолки» (http://www.farpost.com/bazar/viewdir.php?d=30&p=8) и сразу станет ясно, что выбор комплектующих куда шире, чем дисков. Стоит отметить и масштаб информационной базы FarPost'а. Она охватывает множество городов, поэтому отпадает надобность искать нужное предложение на столичной доске, если вы, скажем, из Ростова-на-Дону. Но копать придется глубоко, так как сортировкой объявлений сайт не занимается. Этому делу стоит поучиться у «Зеленоградской Барахолки» (http://baraxolka.zelen.ru), где все на своих местах. Хоть объявлений много, но их анализ не утомляет. Впрочем, если копнуть глубже (а точнее переместиться в конец барахолки), то всплывают заявки за май 2003 года. И это – «чистая» работа, граждане модераторы? На «АВС-Цены» (http://abc.ru/community/77/main.htm) ситуация лучше: подобрана отличная коллекция объявлений, но и тут актуальны, к сожалению, не все.

То ли дело «Компьютерная комиссионка» (http://www.ropnet.ru/hn/): информации много, она актуальна и для удобства отсортирована по 20 разделам. Все бы хорошо, но есть прокол – дизайнеры подобрали шрифты так, что для просмотра приходится влипать носом в монитор.

Дизайн «Барахолки на Плюке» (http://slashdot.ru/market/) еще удачнее: и рекламы немного, и глазу приятно. Надо заметить, редкое сочетание для б/у сайтов, где дизайн тоже обычно какой-то б/у. Увы, «в минусе» «на Плюке» осталась информация. Во-первых, ее мало, во-вторых, модераторы просто вымерли (такого я еще нигде не видел). Это ж кем надо быть, чтобы в разделе «Процессоры» поместить объявление о продаже «Тосола»!

Обязательно загляните на XForum (http://www.xforum.ru), который специализируется по купле/продаже компьютерного «железа». Это крепкий середняк: строгий и привлекательный дизайн, неплохой форум и информационное обеспечение. Пожалуй, это один из немногих сайтов в обзоре, посещение которого не утомляет.

### ЛУЧШИЕ АДРЕСА И ЯВКИ

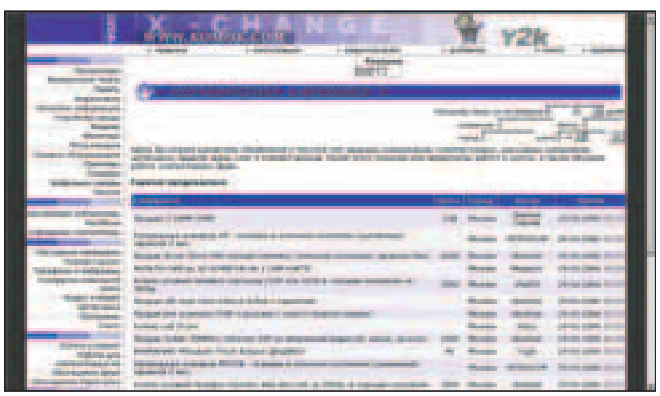
X-change
Интернет:
http://www.komok.com
Оценка: 8

X-change – один из самых популярных «комиссионных» проектов. Именно здесь собраны самые интересные и заманчивые предложения, которые берут не количеством, а качеством и ценой. Посетителя порадует ежедневно обновляемая база объявлений, а в раздел «Горячие предложения» на стартовой страничке модераторы отбирают и ставят наиболее заманчивые предложения. Что важно, барахолка совершенно бесплатная: зарегистрировались и вперед. Каждое объявление заполняется по определенной форме, согласно которой оставляют комментарии посетители барахолки. Правда, форма эта не до конца продумана. Определиться, в какой валюте указывать стоимость товара в

### ПАМЯТКА ПРОДАВЦА

Думать, что продать товар проще, чем купить, неверно. При продаже также могут появиться трудности. Вот советы по их минимизации:

1. Для продажи и обмена товара заведите отдельный e-mail.
2. Если продаете товар в другой город, обязательно договоритесь, кто оплачивает услуги по доставке (почту или курьера). Иначе товар вернется обратно через пару недель, а убытки понесете вы.
3. Не давайте своей гарантии на товар больше 2-3 дней, так как вы не сервисный центр. Иначе это может закончиться разборками...



графе «Цена» непросто, а как тогда задавать критерии поиска?

Модераторы тоже могут быть активнее, взгляните, например, на http://www.komok.com/0004/046936.html. На ресурсах такого уровня подобного рода сообщения должны либо удаляться, либо корректироваться...

Сэконд-Хэнд.Ру
Интернет: http://www.second-hand.ru/baraholka1/index.php
Оценка: 7

«Товара» на http://www.second-hand.ru не так много, но зато каждое объявление актуально. Общее число заявок определяется двузначным числом, но от этого качество информации не страдает. Сама барахолка действует по принципу форума: все формальности, типа заполнения форм, исключены. Может быть, это и не совсем логичное решение, но навигация тут значительно проще. Пока сайт не выделяется среди других, но у него большой потенциал: модераторы работают слаженно, дизайн неплох. А посещаемость – дело наживное...

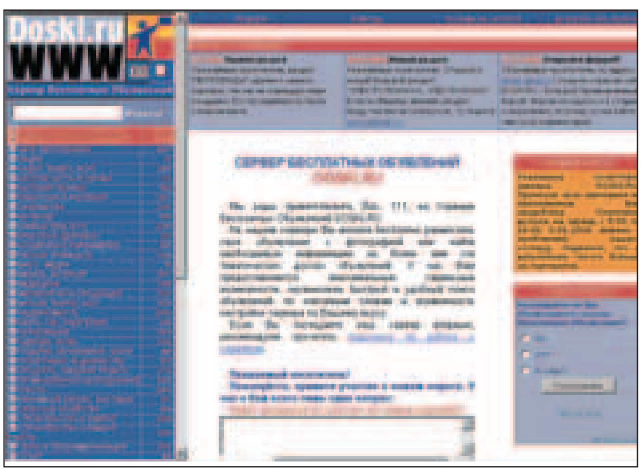


Сервер Бесплатных Объявлений – DOSKI.RU
Интернет: http://www.doski.ru/
Оценка: 9

DOSKI.RU – хорошо раскрученный и, возможно, поэтому «центральный» ресурс бесплатных объявлений Рунета. Доска объявлений сайта универсальна в полном смысле этого слова: здесь есть предложения по покупке/продаже и компьютерных комплектующих, и ювелирных изделий, и автомобилей и... Информации очень много, но, к счастью, спасает удобный поиск. Особенность сервера – масса объявлений о продаже новой техники по цене б/у.

Жаль, но с актуальностью информации здесь та же проблема: модераторы почему-то не удаляют предложения годичной давности (вряд ли они актуальны, не так ли?..). Впрочем, это единственный минус и DOSKI.RU можно смело делать стартовой барахолкой.

Что ж, теперь вы знаете практически все о торговле б/у в Сети. Кажется, ни о чем не забыли. Разве что о бумажных книгах?.. Что ж, всех библиофилов милости просим на Biblionet.ru (http://biblionet.ru/books/). Тут вам, возможно, просто подарят приглянувшуюся книгу или жур-



# ДНЕВНИК СОПРОТИВЛЕНИЯ

Ретро-игры – полный отстой! Они годятся только для лузеров! Если кто-то всерьез в наше время ими увлекается, то нужно немедленно выбираться из мира иллюзий, повзрослеть и прекратить думать, что якобы это старье в наши дни еще кому-то нужно. Исключений нет, все ретро-игры – отстой. Они и раньше были им, просто геймерам было не с чем сравнивать. А сейчас – есть!

Нет, мы не сошли с ума, мы лишь пересказываем мысли, изложенные авторами сайта UK Resistance (http://www.ukresistance.co.uk). Конечно, не стоит понимать эти слова буквально, ибо термин «сопротивление» уже предполагает ориентированность на хардкорных геймеров (которые как раз старые игры любят), однако футболку с надписью «retro games are shit» можно купить в одном из дружественных проекту сетевых магазинов. Впрочем, на этом хулители хитов древности зарабатывают не так уж и много – особенно, если в сравнении с хитрыми представителями печатной английской прессы, якобы работающими по схеме: «сегодня купил 50 экземпляров ретро-консоли по 5 фунтов за штуку, завтра выйдет свежий номер журнала с моей статьей о ней, и цены на этот товар поднимутся в десять раз...». В подобном грубоватом стиле на UKR шутят и на другие злободневные темы – о мошенниках, выдающих себя в Phantasy Star Online за «настоящих японцев» и выманивающих ценные предметы у поклонников Страны восходящего солнца, о мега-игре Rez, за которую злые издатели выдали обучающую программу для реабилитации больных с поврежденным головным мозгом. Внимания заслуживает и рецепт для игровых дизайнеров, коих покинула муза. Дескать, не знаете, что делать дальше? Добавьте один или сразу все из перечисленных компонентов: cel-shading, stealth action, career mode, bullet time... Смешно, правда? ■

# МАРИО ЛЮБЯТ ВСЕ

Помимо «тусовки» авторов самодельных игр, состоящей из эмуляторщиков, есть и та, что появилась в результате усилий Sony. Конечно, для PlayStation 2 аналога Net Yaroze так и не появилось, однако до сих пор находятся люди, что работают над проектами для первой PS.

В частности, таковые обитают на http://www.hermitgames.com/. Шесть представленных на сайте игр (Balf, Super Mario Pac, Roller, PingPing, Robot Ron, Sheeparoids), как нетрудно догадаться, представляют собой переделки древних хитов (к примеру, Pong и Asteroids), однако и уникальных элементов геймплея использовано немало. Современная двухмерная или трехмерная графика и приятный дизайн радуют глаз. «Официальность» же проектов выражается в том, что эти игры (а также многие другие) были выложены на диск журнала Official Playstation Magazine UK, именно так с ними и можно ознакомиться. У владельцев «чипованных» приставок и эмуляторщиков есть другой вариант – скачать прямо на сайте образ диска с подборкой игр. Попробуйте, вдруг понравится? ■

# ДА ЗДРАВСТВУЕТ АНИМЕ!

Возможно, вас удивляет наличие рубрики «Банзай!» в игровом журнале, однако никаким исключением из правил это не является, скорее наоборот. В особенности это касается сетевых изданий, один из примеров – http://www.armchairempire.com/.

Здесь, как и в «Стране Игр», нашлось место и компьютерным, и приставочным играм, ретро-раздел соседствует с анимешным, и лишь описания мерчандайза (например, фигурок популярных героев) наличествуют на сайте, но отсутствуют в нашем журнале (возможно, это неправильно?). В остальном – все как обычно: обзоры, превью и спецматериалы по качеству не уступают статьям с http://www.gamespot.com, свежие скриншоты и новости появляются своевременно. Удивляет отсутствие форума, но русскоязычным геймерам от него толку все равно было бы не слишком много. ■




Вместе мы откроем самые страшные тайны игр…
Одолеем орков и срубим деньги на кибер-чемпионатах…
И, конечно, весело проведем время!
PC gamez
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC gamez
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

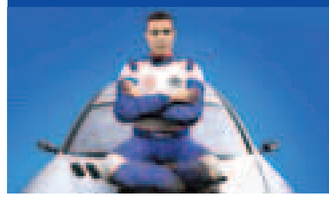
## [PC] LORDS OF EVERQUEST

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) чтобы вызвать консоль. Теперь можете использовать следующие коды:
**Coinage** – 1000 единиц Platinum;
**BlingBling** – 10000 единиц Platinum;
**AllIsRevealed** – открыть все миссии;
**SuperShopper** – получить все апгрейды (upgrades);
**Help** – вызвать справку по игре;
**LayOnHands** – восстановить здоровье всех юнитов;
**ManaKing** – бесконечная мана;
**StaminaKing** – бесконечное значение Stamina для выбранного юнита;
**SirKnight** – повышение уровня развития Knights;
**LevelLord** – повышение уровня развития Lord;
**Pause** – поставить игру на паузу;
**Omniscience** – убрать туман войны;
**MaxKnight** – установить максимальный уровень развития Knights;
**KingMe** – установить максимальный уровень развития Lord;
**PowerBurst** – установить максимальный уровень развития Troops;
**ManaBoost** – максимальное значение маны для выбранного юнита;
**StaminaBoost** – максимальное значение Stamina для выбранного юнита;
**IAmNotTheOne** – проиграть миссию;
**IAmTheOne** – выиграть миссию.



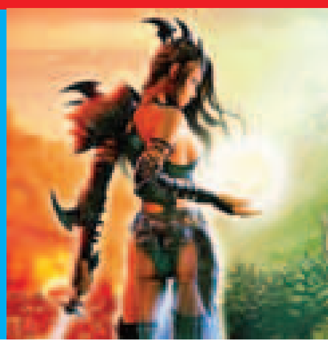

## [PS2] V-RALLY 3

Введите указанные читы в качестве имени своего гонщика
**210741974 MARTY** – летающие машины;
**01041977 BIGJIM** – маленькие машины;
**07121974 FERGUS** – железобразные машины;
**REAL WHEEL** – реальная физика;
Gonzales SPEEDY – узкие машины.
**Скрытые машины**
В каждой стране чемпионата побейте рекорд времени на трассе, чтобы перейти к следующей гонке. Пройдите все четыре трассы и вы получите четыре секретные машины.



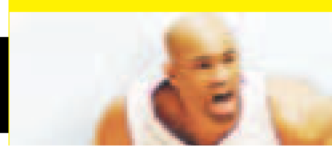
## [PC] SPELLFORCE: THE ORDER OF DOWN

Вызовите консоль с помощью клавиш [CTRL] + ]. В строке ввода команд напечатайте один из следующих кодов и нажмите [ENTER] для его активации.
**GiveMeGods (99999)** – получить 99999 единиц всех ресурсов;
**SetGodMode (1)** – режим неуязвимости;
**SetBuildingFastBuildMode (1)** – ускорение строительства зданий;
**SetFigureTechTreeMode (1)** – открыть все юниты.



## [PC] NBA LIVE 2004

Чтобы получить в качестве игрока одного из указанных спортсменов, введите следующие коды при создании имени своего персонажа:
**WHSUCPOI** – Aleksander Pavlovic;
**POCKDLEK** – Andreas Glyniadakis;
**SDFGURKL** – Carlos Delfino;
**NBVKSMCN** – James Lang;
**SOSODEF** – Jermaine Dupri;
**OEISNDLA** – Kyle Korver;
**SKENXIDO** – Malick Badiane;
**POSNEGHX** – Mario Austin;
**BBVDKCVM** – Matt Bonner;
**ZXDSDRKE** – Nedzad Sinanovic;
**QWPOASZX** – Paccelis Morlende;
**ITNVCJSD** – Remon Van De Hare;
**POILKJMN** – Rick Rickert;
**ZXCCVDRI** – Sani Becirovic;
**IOUBFDCJ** – Sofoklis Schortsanitis;
**POIOIJIS** – Szymon Szewczyk;
**XCFWQASE** – Tommy Smith;
**WMZKCOI** – Xue Yuyang.
Чтобы использовать специальные режимы используйте представленные команды в меню My NBA:
**63RBVC7423** – Air Flight 89;
**GF9845JHR4** – Air Flight 89 Colorway 3;
**2389JASE3E** – Air Flightposite II Colorway 2;
**OP5465UX12** – Air Foamposite I;
**DG56TRF446** – Air Foamposite Pro Colorway 1;
**3245AFSD45** – Air Foamposite Pro Colorway 2;
**DSAKF38422** – Air Foamposite Pro Colorway 3;
**AOK374HF8S** – Air Hyperflight Colorway 3;
**JCX93LSS88** – Air Hyperflight Colorway 4;
**CVJ554TJ58** – Air Jordan III;
**367UEY6SN** – Air Zoom Flight Colorway 1;
**23LBJNUMB1** – Air Zoom Generation (Lebron James);
**XCV6456NNL** – Nike Blazer;
**424TREU777** – Nike Shox BB4;
**SDFH764FJU** – VCIII.



## [PC] DEUS EX: INVISIBLE WAR

Откройте каталог system и найдите в нем файл «user.ini». Откройте его с помощью блокнота и отыщите следующие строки:
[Difficulty]
; AI Damage multiplier – damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25

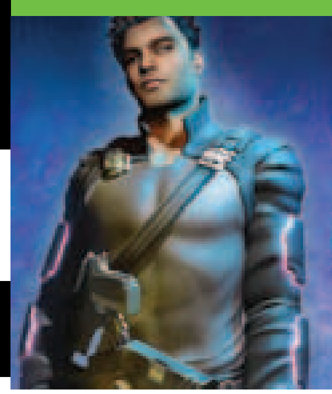
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5
Поменяйте все численные значения на 8.0. Отныне убивать противников станет намного проще.
; Player Damage multiplier – damage player takes from AIs

Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0

Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0

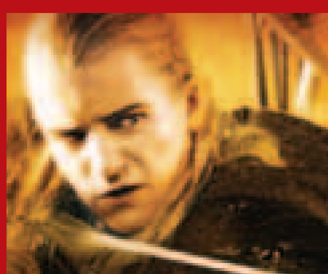
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25

Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75
Поменяйте все числовые значения на 0.0. Теперь ваш персонаж не будет получать повреждения от вражеских пуль.



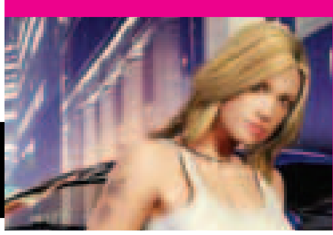
## [PC] LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Пройдите игру хотя бы один раз и после последнего этапа (The Crack of Doom) вы получите возможность вводить секретные команды.
**1. Все апгрейды (upgrades)**
Начните любую миссию, нажмите клавишу [ESC] и зажмите по очереди следующие клавиши: левый [CTRL], левый [SHIFT], левый [ALT], после чего введите на дополнительной клавиатуре 8967.
**2. Неуязвимость (Invulnerable)**
Начните любую миссию, нажмите клавишу [ESC] и зажмите по очереди следующие клавиши: левый [CTRL], левый [SHIFT], левый [ALT], после чего введите на дополнительной клавиатуре 7578.
**3. Восстановить здоровье**
Начните любую миссию, нажмите клавишу [ESC] и зажмите по очереди следующие клавиши: левый [CTRL], левый [SHIFT], левый [ALT], после чего введите на дополнительной клавиатуре 7755.



## [PC] NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Чтобы получить доступ к режиму кодов, войдите в главное меню игры и перейдите на экран статистики. Затем вернитесь обратно в главное меню, нажмите клавишу [DEL], после чего используйте один из указанных читов:
**gimmesomecircuits** – открыть все трассы;
**gimmesomesprints** – открыть все трассы спринтерского режима;
**gimmesomedrag** – открыть все трассы для драгрейсинга;
**gimmeppablo** – открыть Petey Pablo;
**gotcharobzombie** – открыть Rob Zombie;
**havyamystikal** – открыть Mystikal;
**needmylostprophets** – открыть Lost Prophets.
Чтобы получить необходимую машину, наберите ее название: **119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica, 973rsx777.**



## [PC] GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Найдите в директории с игрой файл settings.ini и откройте его в текстовом редакторе, например, Word Pad. В любом месте документа вставьте нижепредставленные строки для получения желаемого эффекта:

instagib=1 – режим бога;

goreOverride=1 – кровавый режим.

Примечание: знак 1 активирует действие чита, 0 – отключает команду.

## [PC] PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**Секретный уровень.**

В начале игры, когда Принц стоит на балконе, не заходите внутрь, а зажмите клавишу [X] и нажмите [Пробел], [Left Mouse Button], [E], [C], [E], [Пробел], [Left Mouse Button], [C]. После этого вы попадете на секретный уровень, на котором сможете поиграть в трехмерную версию первой части Prince of Persia.

## [PC] THE SIMPSONS: HIT AND RUN

В меню OPTIONS введите представленные коды, удерживая зажатой клавишу [F1].

;;KK – убрать все машины с улиц;

KKK; – прыгающие машины;

;;;; – ускорение для вашего автомобиля;

KKKK – все машины стоят на месте;

o KK; – показать скорость авто;

K;K; – открыть секретные костюмы персонажей (доступно только после прохождения всех этапов);

ooo – открыть все машины (доступно только после прохождения всех этапов);

LLLo – открыть все бонусы (доступно после прохождения игры).

## [PC] ARMED AND DANGEROUS

В меню ввода читов введите нижеследующие команды:

praytome – режим бога;

amatinee – посмотреть выбранный ролик;

missions – выбрать уровень;

shieldme – неуязвимость;

ndmrblts – бесконечные патроны;

shoesize – большие ноги;

eatgrenz – большие руки;

veryhiiq – большие головы;

ambulnce – восстановить здоровье

shootmor – бесконечный боезапас;

waaaaaah – активировать режим Topsy Turvy.

## [PC] TAXI RACER NEW YORK 2

Вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда) для вызова консоли и введите коды:

ADDCASH – получить дополнительные деньги;

NEXTMISSION – завершить миссию;

FAILMISSION – проиграть миссию;

ROCK – режим бога;

GIMMEALLMISSIONS – режим круиза;

FREECAM – режим свободного полета;

JUMP – подпрыгивающие машины;

SPEED – увеличение скорости машины;

TELEPORT – перенести машину в случайное место на карте;

CAMERAEDITOR – изменить положение камеры;

EXIT – выйти из игры.

## [PS2] LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Поставьте игру на паузу и используйте следующие комбинации кнопок, для получения желаемого эффекта:

R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, △ – открыть все бонусы;

R1, ↓, R2, L1, →, R2, △, ↓, L1 – посмотреть ролики;

↑, ↓, →, ↓, R1, R2, ↓, △, L1 – неуязвимость;

L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, △– пропадают текстуры персонажей.

## [PS2] ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ

1. Бессмертие
В течение трех секунд удерживайте зажатой на левом аналоговом джойстике кнопку направления → и [L3], после чего нажмите △.

2. Максимальный урон врагам
В течение трех секунд удерживайте зажатой на левом аналоговом джойстике кнопку направления → и [L3], после чего нажмите ○.

## [PS2] TRUE CRIME: STREETS OF LA

Введите данные читы на экране карты:

▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ⊗ – открыть все машины;

R1, L1, ▲, ▶, ◀, ▼, L2, R2, ⊗, ■, ●, ▲ – открыть Snoop Dogg.

Поставьте игру на паузу и используйте указанные коды:

◀, ▶, ◀, ▶, ⊗ – открыть все Driving Upgrades;

▲, ▼, ▲, ▼, ⊗ – открыть все удары (Fighting Moves);

▶, ◀, ▶, ◀, ⊗ – открыть все Gunplay Skills;

▼, ▼, ▼, ⊗ – большие машины;

▲, ▲, ▲, ⊗ – маленькие машины.

## READER'S HINTS

### MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Автор: Сергей Бобрецов
[kwt48@mail.ru]

1. Только для совершеннолетних.

Хочу поделиться со всеми одним очень интересным секретом, позволяющим полюбоваться Моной Сакс, что называется, во всей красе. Заходите в директорию с игрой и открывайте папку с игровыми скинами. Путь к этой папке выглядит следующим образом: MaxPayne2\data\database\skins. Теперь вместо файлов S_MonaSax_A.txt; S_MonaSax_B.txt; Enemy_MonaSax_A.txt; Enemy_MonaSax_B.txt (Enemy – это изображение Мона в роликах на движке) вставляйте файл S_MonaSax_Naked.txt, а в одноименные папки скидывайте файлы из директории S_MonaSax_Naked. Таким образом можно сделать, чтобы Мона стала обнаженной, причем не только в самой игре, но и в роликах.

## EASTER EGGS

### INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

**1. Привет с обезьяньего острова.**

На этапе Aetherium после победы над Мардуком (Marduk) направляйтесь в комнату, где находится висящая в воздухе Sofia. Там вы увидите дыру в стене, через которую видна комната с Tool From Deyond. Разбегитесь и прыгните в эту комнату. Доктор Джонс не разобьется, а приземлится в странного вида жидкость. Плывите по коридору до конца тоннеля и на развилке поворачивайте к порталу Monkey Island. В конце коридора находится комната с интересными портретами и предметами, связанными со знаменитым пиратским квестом.

**2. Комната с приколами.**

Чтобы увидеть этот секрет, вам необходимо попасть на бонусный уровень Return To Peru. Сделать это можно, купив особую карту за 2500 золотых. После того, как мимо вас прокатится огромный камень, за ним откроется проход. Пройдя через несколько препятствий (ямы со змеями, каменные ловушки), вы попадете в комнату с кнопками. Нажмите их в следующей последовательности: 4-5-3-1-2, и перед вами откроется дверь, за которой находится огромное количество разнообразных сюрпризов из фильма, а за окном висит инопланетный корабль.

**3. Меняем героя.**

Если вам надоело играть за Индиану Джонса, то вы легко можете поменять его на главного героя Monkey Island. Для этого во время игры нажмите клавишу [F10] и наберите makemeapirate.

### MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

**1. Мировые достопримечательности.**

Координаты, по которым можно попасть в несколько довольно любопытных мест.
North 47° 37' 12.6500»; West 122° 20' 48.9400» – Seattle, Washington, антенны системы спутникового наблюдения за космическими аномалиями.
North 028° 36' 21.0200»; West 080° 39' 01.2800» – Cape Canaveral, Florida, координаты стартовой площадки космических кораблей на мысе Канаверал.
North 028° 35' 21.0200»; West 080° 39' 01.2800» – Cape Canaveral, Florida, Vehicle Assembly Building (VAB) – стоянка космических кораблей и здание центра управления полетами.
North 048° 51' 02.0000»; East 002° 20' 47.0600» – Paris, France, Эйфелева башня.
North 029° 59' 20.9900»; East 031° 08' 16.3800» – Giza, Egypt, пирамиды.
North 029° 58' 19.8300»; East 031° 08' 13.8300» – Giza, Egypt, сфинкс.

### TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**1. Интересное наблюдение.**

Некоторые персонажи игры ведут себя немного странно. Чтобы убедиться в этом, при создании игрока перейдите к Mike Valley и подождите какое-то время, не трогая клавиши на клавиатуре. Вскоре Mike выкинет свою доску за экран. Не менее забавно поступают и другие герои. Так, например, Rune Glifberg ковыряет в носу, а Bam Margera бьет себя по лицу.

**2. Невидимый скейтер.**

Чтобы сделать своего персонажа невидимым, зайдите в опции выбора и редактирования игрока и выберите следующие параметры для скейтера: Torso Options – Shirt Style-Shirtless и Leg Options – Pants-Briefs. Теперь выходите в игру и наслаждайтесь видом пустого скейта, катающегося без игрока.

**3. Аттракцион ужасов.**

Помните двухэтажный дом с крышей из зеленой черепицы и надписью Horror House? Рядом с ним проложены рельсы, уходящие прямо в стену дома. Запрыгивайте на них и проезжайте через стену. Внутри находится настоящая комната ужасов.

**4. В мире животных.**

Возле зоопарка, рядом с клеткой, за которой живут гиппопотамы, стоят два бинокля. Подъезжайте к ним, остановитесь и посмотрите в один из них. Открывшаяся картина поразит даже видавших виды зоологов.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!


Вместе мы откроем самые страшные тайны игр...
Срубим бабло на кибер-чемпионатах...
И, конечно, весело проведем время!
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU

# ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ

## КРАТКИЙ КУРС НАЧИНАЮЩЕГО ОХОТНИКА

### ШКОЛА МОНТСИ, СТАРОЕ ЗДАНИЕ

Охоту на призраков вы начинаете в подвале заброшенной школы, куда Лазарь спускается сразу после разговора со своей новой напарницей. Бегите в проход прямо, затем налево до конца коридора, поворачивайте вниз по лестнице и спускайтесь в люк. После короткого забега по канализации герой оказывается в пустой лаборатории, где он весьма опрометчиво нажимает на большую красную кнопку. Призраки вырываются на свободу... и вы получаете первое задание от бесцеремонного чуда техники. Проходите через открытую дверь, спускайтесь в канализацию и беспомощно наблюдайте за тем, как главный злодей похищает вашу напарницу. Искать ее и мстить негодяю вам предстоит до самого конца игры... Бегите дальше, поднимайтесь вверх по шахте лифта и направляйтесь в дальнюю комнату, где находится генератор с оборванным кабелем. Здесь вас ждет встреча со здоровенным призраком. Ловить громилу мы пока не будем. Основная задача героя – замкнуть провод. (1)

Доставайте верный «Глок 17» и стреляйте в призрака до тех пор, пока, отступая, он не схватится за провод и не замкнет его. Возвращайтесь в лабораторию. Небольшой совет: спускаться по лестницам будет намного проще, если нажать на кнопку ⊗. В лаборатории, выяснив название своей новой должности, заходите в следующую открытую дверь. Открывается новая область сохранения. Стоит отметить, что «сохраниться» вы можете в любой момент на протяжении всей игры – но после загрузки все равно приходится возвращаться к последнему «ключевому участку».

Оказавшись в учебном зале, осмотритесь. На столике слева лежит ловушка и винтовка. Прослушав «краткий курс», резко разворачивайтесь и готовьтесь к поимке своего первого призрака. Швыряйте в него астральную ловушку R2, а затем стреляйте до тех пор, пока превратившийся в шар призрак не исчезнет внутри этой хитрой технической новинки. Когда ловушка находится в теле призрака, в левом верхнем углу экрана появляется индикатор. Левая полоска обозначает запас астральной энергии призрака (снижается вашими стараниями при точной стрельбе), правая – оставшееся время действия ловушки (если оно закончилось, а призрак все еще не пойман, ловушку придется кинуть еще раз). Выпадающие из тел врагов сгустки энергии (голубые – астральной, оранжевые – жизненной) можно собирать при помощи той же астральной ловушки. Для этого достаточно метнуть ее в нужный участок экрана. Запас астральной энергии (а значит, и зарядов для любого серьезного оружия) всегда можно пополнить, подстрелив крысу.

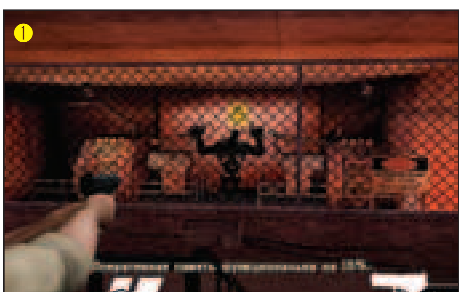
Итак, продолжаем. Бегите через пролом в стене и заходите в коридор, где героя поджидает очередной призрак. Поймав его, поднимайтесь вверх по лестнице в шахте лифта и начинайте обход старого здания школы в поисках призраков. В одной из комнат вас поджидает синий дух, успешно замаскировавшийся под маленькую девочку. Чтобы успешно справиться с ним, нужно как можно раньше метнуть астральную ловушку, после чего призрак перестанет атаковать Лазаря и попытается спастись бегством. Поймав его, выстрелом разбивайте окно в следующем помещении и выходите во двор школы. (2)

Стоит достать помповое ружье из багажника машины Лазаря, после чего можно с чистой совестью карабкаться вверх по металлической лестнице справа от главного входа. Пройдя прямо и направо, заходите в пустой класс, где находится еще пара синих духов. После их поимки открывается дверь, ведущая в коридор, где вы наблюдаете за пробуждением потерявшей сознание Анны Стил.

Спускайтесь по лестнице в дальнем конце коридора, ловите синего духа в пустом классе этажом ниже и забирайте коробку патронов со стола в мастерской. Красная металлическая дверь с надписью «FIRE EXIT» ведет в фойе школы (еще пара синих духов), откуда по главной лестнице поднимайтесь на второй этаж. За большой двойной дверью находится еще один коридор, в конце которого кабина неработающего лифта и туалет. Там, на полу, светится синий круг – «астральный разлом», с помощью которого вы можете призвать поселившуюся в теле Лазаря девушку-призрака. Поговорив с ней, ловите забежавшего в туалет громилу и призывайте Астрал еще раз. По мере того как вы будете ловить все новых и новых призраков, у девушки будут появляться новые способности, одна из которых – «Материализация» – доступна уже сейчас. Благодаря этой способности Астрал может манипулировать объектами материального мира. В данный момент ваша задача – опустить лифт. В астральном облике вылетайте в коридор, над разрушенной лестницей поднимайтесь на третий этаж и, залетев в шахту лифта слева, материализуйтесь прямо над крышей кабины. Применение способ-



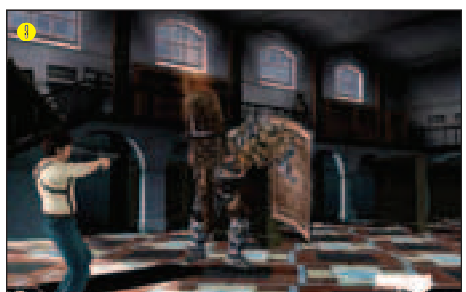
От этого страшилы удобнее всего прятаться за углом здания (сразу после «запруды»).



Стреляйте в призрака через решетку – отступая, он замкнет провод.



В багажнике машины Лазаря лежит помповое ружье.



Нужно дождаться, пока средневековый воин перестанет закрываться щитом.



Выстрелив в бочку, вы взорвете наблюдательный пункт и переправитесь через реку.



Достаточно просто приподнять этот грузовичок сзади – и дальше он сам покатится под уклон.



На эту «настольную лампу» нужно посветить обычным фонарем.

ностей Астрал сокращает запас энергии, поэтому сразу же после падения лифта нужно нажать кнопку ■ (возврат к режиму полета) или сразу вернуться в тело Лазаря (●). Теперь уже сам Лазарь бежит к шахте лифта и поднимается по металлической лестнице наверх. Отловив местных обитателей (пара громил и синий дух), забегайте в пролом в стене, где вы в очередной раз увидите своего главного врага. Пол под ногами рушится... и Лазарь оказывается в библиотеке.(3)
Основная хитрость здесь в том, чтобы, оставаясь под прикрытием балкона, расправиться с призрачным рыцарем (нужно уловить момент, когда он уберет щит, и бросить ловушку) и только затем приступать к отстрелу расположившихся на балконе арбалетчиков. После того как со всеми мелкими врагами будет покончено, главный злодей вновь сбежит с нашей напарницей, а Лазарь вернется в лабораторию. Здесь можно воспользоваться обзорной панелью Контейнера, для того чтобы полюбоваться на пойманных духов. Заботливый электронный разум приготовил для нас новое оружие, защитный костюм и портал, ведущий к заброшенному кладбищу на болотах...



Разрушая деревянные строения, монстр ранит себя обломками.

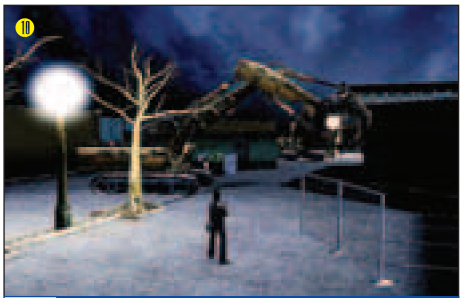
## БОЛОТА

В самом начале путешествия вы знакомитесь со страшилой. Сам по себе этот вредный толстяк вполне безобиден, более того – он умеет открывать запертые двери и находить в земле источники энергии, но при этом панически боится Лазаря. Ваша задача: укрываясь за могильными плитами и статуями, следовать за ним до тех пор, пока он не заберется в склеп и не уснет. Не стоит тратить силы и заряды впустую – до этого поймать страшилу не удастся. В случае если толстяк заметит вас, он поднимет жуткий крик и сбежит, а Лазарю придется начинать все заново. В центральной части кладбища (там, где статуя) помимо энергетических источников монстр может откопать из-под земли парутройку синих духов, которых нужно будет оперативно отловить. Наконец он откроет последнюю дверь, ведущую к склепу (вам нужно спрятаться за зданием), заберется внутрь и уснет. Услышав громовой храп, спускайтесь по ступенькам в склеп и ловите страшилу (у Астрал появляется способность «Транс»). Там же находится очередная часть дневника профессора, коробка патронов и ржавый ломик, с которым вы возвращаетесь в центральную часть кладбища и выламываете дверь, ведущую к сторожке. Внутри Лазарь находит ржавый ключ. Вернувшись к статуе, герой внезапно сталкивается с громилой, который бросается на него из-за ворот, ведущих к холму. Отловив призрака, начинайте подниматься на холм, по пути сражаясь с целой стаей синих духов. Оказавшись на вершине холма и миновав заброшенную церковь, вы переходите по крытому мосту через небольшую речушку и оказываетесь в старом особняке де Монтфордов, где знакомитесь с его гостеприимной хозяйкой.
Телефон, разумеется, не работает, так что о подмоге можно забыть. Выйдя из особняка, вы получаете сообщение от помощника профессора. Похоже, придется на время забыть об астральной ловушке. А кто же новые враги? Словно по заказу пара призрачных охотников появляется прямо из земли за мостом и устремляется по направлению к церкви. Бегите за ними. Двери церкви на этот раз открыты. Заглянув внутрь и прослушав службу, спускайтесь в подземный склеп. Здесь вам предстоит, прыгая по выступающим из воды каменным плитам, сражаться с двумя синими духами, а затем, где в полный рост, а где и ползком, пробираться по полузатопленным туннелям в Оксвиль.
Маневрируя между обломками заборов, уничтожьте двух охотников, засевших на втором этаже заброшенного склада, затем разворачивайтесь и возвращайтесь в астрал их напарника, облюбовавшего окно второго этажа у вас за спиной. После этого можно облегченно вздохнуть и немного пробежаться вдоль забора, из-за которого радостно выбегает человек-крокодил с бензопилой. Лучший способ борьбы с ним – непрерывно отступать и уворачиваться, всаживая в неожиданно ловкую тушу заряд за зарядом. После того как со зверем будет покончено, можно немного перевести дух и пройти в образовавшийся в заборе пролом. Ворота слева закрыты. Заходите в следующее здание слева, поднимайтесь на второй этаж, вылезайте в окно и спускайтесь вниз по металлической лесенке. Заходите в следующее здание, поднимайтесь на второй этаж. В дальней комнате встречайте страшилу. Завидев вас, он с криком вылетает в окно. Спускайтесь вниз, выходите из дома и начинайте красться за призраком.
В заброшенном складе на вас нападает крокодил. За вторыми воротами в небольшом сарае пара охотников держит оборону. Перестреляв их, забегайте внутрь, спускайтесь в подвал и крадитесь в третий жилой дом. Выбравшись из дыры в полу, поднимайтесь на второй этаж и, стараясь не обращать внимания на стреляющих через дыры в полу охотников, вылезайте в окно и спускайтесь вниз по металлической лестнице. Бегите к воде, по дороге отстреливая охотников и собирая патроны. На берегу находится полузатопленный сарайчик и лестница, ведущая на чердак. Поднимайтесь на него, а затем спускайтесь с другой стороны. К вам приближается очередной крокодил. Покончив с ним, пробегайте через пару окончательно превратившихся в руины зданий и заходите в местную типографию (номер «Оксвиль Таймс» лежит на полу). Вторая дверь выводит героя к городской ратуше, на первом этаже которой его ждет забытое кем-то помповое ружье. Поднимайтесь на второй этаж, затем на чердак (дверь прямо) и стреляйте в колокол. Толпа призраков покинет город, а на балконе второго этажа открывается дверь. Бегите туда и, миновав череду коридоров и комнат, окажетесь на болотах. Покончив с призраками, подбегайте к рукотворной баррикаде и перелезайте через нее. Добравшись до небольшого озера, в центре которого плавает перевернутый автомобиль, сворачивайте налево, в узкий скалистый проход, и, миновав его, вы увидите перед собой опасную топь (за озером виден каменный завал и кем-то забытый детонатор, но динамита у нас пока еще нет). С островка на островок перебирайтесь через болото.

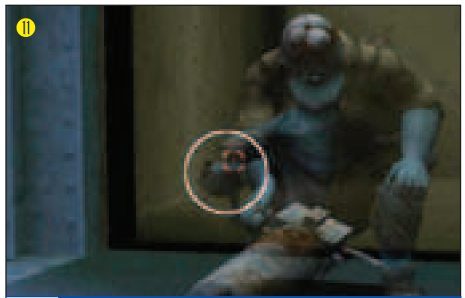
МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU



В темноте разрушенного крыла здания не пригодится астральный бинокль.



В конце автостоянки микроавтобус, в нем – книга. Осталось пройти мимо экскаваторов…



Для того чтобы поймать пулеметчика, нужно подстрелить и карлика у него на плече.



После взрыва в корабельной трубе откроется доступ еще в два отсека.

Добравшись до небольшой хижины, заходите внутрь (домик нужно обойти справа) и, помимо коробок с патронами, забирайте динамит. Прихватив с собой все это богатство, выбирайтесь на горную тропинку, идущую вдоль топи. Спрыгивайте в ущелье и возвращайтесь к водоплавающему автомобилю. Теперь можно смело бежать налево – к каменному завалу. Установив и подорвав динамит, вы откроете проход к небольшому мосту, за которым находится дверь, ведущая в шахту.

Добравшись до астрального разлома, призывайте Астрал и возвращайтесь по проходу немного назад – к затопленной части шахты (обратите внимание на полузатопленный проход слева – позднее он пригодится). В заполненном водой зале нужно подлететь к закрывающим люк в полу доскам и воспользоваться способностью «Материализация». Под весом ненадолго обретенного тела доски ломаются, и вы попадаете на нижний уровень. Осталось отыскать вертикальный проход. Добравшись до комнаты управления, Астрал вновь материализуется и, нажав на кнопку, запускает мощный насос, откачивающий воду с нижнего уровня.

Уже в облике Лазаря возвращайтесь к небольшому проходу, в котором теперь нет воды. Миновав его, выходите к реке. Справа от вас находится детонатор (без динамита, разумеется) и дверь, ведущая в шахту. Забегайте туда. Но завершить откачку воды насосу мешает крюк, из-за которого шланг не достает до пола. Одним точным выстрелом устраняйте помеху и спускайтесь вниз. Сразу же поднимайтесь по лестнице на противоположной стороне комнаты, забирайте динамитную шашку и возвращайтесь к выходу из шахты. Подключив к динамиту детонатор, вы получите возможность взорвать очередную каменную преграду и по узкой горной тропке подняться наверх, к водопаду.

Деревня призраков находится прямо над вами, но попасть туда пока что невозможно. (5)

Выстрелите в бочку со взрывчаткой, установленную в основании смотровой площадки. Обломки досок упадут вниз и образуют запруду ниже по течению. По ней Лазарь может перебраться на другой берег. (4)

Здесь, за небольшим строением, притаился очередной страшила. Миновав открытые им ворота, бегите налево. За дверью вас ждет последний участок шахты. Перебираясь по перекладине к астральному разлому, вы увидите справа еще одного страшилу, сидящего в клетке. Едва завидев Лазаря, толстяк закрывает находящуюся рядом с ним дверь. Придется пойти на хитрость. Призывайте Астрал и взлетайте наверх, в комнату управления. Материализовавшись там и нажав на кнопку, включающую вентилятор, возвращайтесь в режим полета и направляйтесь к страшиле. Здесь нужно будет воспользоваться способностью «Транс». В итоге призрак вылетает из клетки, вентилятор засасывает его в трубу и выбрасывает уже неподалеку от Лазаря. Возмущенный страшила улетает, открыв по пути ту самую дверь. Бегите за ним до водопада. Взбирайтесь по лестнице наверх. Прыгая и перелезая с платформы на платформу, можно перебраться через водопад на другую сторону – к туннелю, уходящему вглубь горы. В конце туннеля вам придется полазить по каменным выступам и сразиться с восьминогом, однако в итоге вы оказываетесь перед деревней призраков.

Деревня эта хорошо охраняется, и отдавать ее без боя охотники не собираются. Наградой за победу для Лазаря становится открывшийся в ограждении проход. Бегите прямо и налево, ориентируясь по звуку работающего мотора.(6)

Ваша задача: отыскать на задворках деревни небольшой грузовичок, приготовленный для мелкого ремонта. Приподняв его сзади, вы используете машину в качестве тарана, сметающего на своем пути небольшой сарайчик. Под сарайчиком обнаруживается вход в туннель, где вас уже поджидает истосковавшийся по людям крокодил. Покончив с ним, выбирайтесь из туннеля с другой стороны и решайте небольшую головоломку, цель которой – правильно повторить звучащую неведомо откуда мелодию с помощью развешанных над головой колоколов. Первая комбинация выглядит так: стреляйте в ЛЕВЫЙ, СРЕДНИЙ и ПРАВЫЙ колокол. Вторая: ЛЕВЫЙ, СРЕДНИЙ, ПРАВЫЙ, ПРАВЫЙ. Третья: ЛЕВЫЙ, СРЕДНИЙ, ПРАВЫЙ, ПРАВЫЙ, ЛЕВЫЙ. В итоге из открывшегося люка появляется привлеченный звуками восьминог, покончив с которым, вы можете пробраться по туннелю на следующую улицу. Выбравшись на поверхность, вы увидите вход в третий туннель. Спускайтесь туда (осторожно, восьминог!) и идите по горло в воде в проход слева. Взобравшись вверх по лестнице, вы попадете в плен к одной весьма оригинальной деревенской семейке…

Очнувшись в камере, стоит протиснуться в небольшую щель в стене. В следующей пещере есть астральный разлом. Воспользовавшись им, вы отправляете свою верную спутницу в затопленный водой туннель, который выводит в уже знакомую комнату, где вы сражались с восьминогом. Поднимайтесь в тронный зал. Недоразумение прояснилось, и вас отправляют спасать ребенка из особняка де Монтфордов…

За время вашего отсутствия особняк успел слегка измениться и выглядит теперь жутковато. От входа бегите прямо – в проход, прикрытый развевающейся на сквозняке занавеской. По дороге вам встретится маленькая девочка, играющая со своим плюшевым мишкой. Не говоря ни слова, она убегает. Бегите за ней в кухню. Здесь по просьбе своей хозяйки мишка неожиданно вырастает до гигантских размеров и пытается на вас напасть. Покончив с ним, выходите из кухни, поднимайтесь по лестнице слева и приступайте к отлову следующей девочки. Впереди находится небольшой коридор, а слева – две двери, ведущие в небольшие комнаты. В ближайшей из них играет со своим мишкой девочка-призрак. При вашем приближении она подхватывает игрушку и мчится к зеленому пятну на стене справа. Еще пара секунд – и девочка проходит сквозь стену в соседнюю комнату. Бежать за ней по коридору не нужно – придется долго пробираться вдоль стены, минуя пролом. Однако когда вы вошли в комнату, свет ненадолго померк – это означает, что вы заперты, и в разных концах коридора теперь находится одна и та же дверь. Ловушку можно обратить себе на пользу. Спуг-

нув девочку, выбегайте из комнаты и выходите в ближайшую дверь. Вот вы и на другом конце коридора. Забегайте в комнату справа и стреляйте по девочке-призраку, пока она еще не успела отдышаться после перехода. Девочка вновь сбежала? Повторяйте фокус с дверью-перевертышем и снова догоняйте ее. После того как девочка и ее гигантский медведь будут пойманы, ловушка перестанет действовать, и вы сможете пройти через дверь в дальнем конце коридора. Оказавшись в зале с колоннами, вы увидите, как девочка-призрак убегает через стену, напоследок устроив свой знаменитый фокус с дверями. Бегите за ней в сад (дверь справа, оплетенная корнями дерева), хватайте непоседу и возвращайтесь в зал. Здесь вас дожидается призрачный мальчик, способный превращаться в небольшой ураган. Отловив негодника, заходите в дверь справа и, миновав небольшую комнату, ваш герой попадет в обеденный зал. Висящая на стене картина порвана: в ней не хватает двух фрагментов. Отправляйтесь на поиски. Первый кусок картины находится на чердаке (дверь слева). Отловив детей-призраков, вы попадаете в спальню, где на полу лежит первый предмет поиска. Второй кусок картины спрятан в подвале (дверь справа). Здесь вам в очередной раз предстоит побегать за девочкой-призраком. Появляться она может в трех местах: в подвале, в небольшом коридорчике за ним и наверху, перед лестницей. Загадка решается довольно просто: нужно всего лишь выйти из подвала через дверь и сразу же в эту дверь вернуться. В итоге вы окажитесь у лестницы наверху, что значительно сократит путь и позволит быстрее поймать девочку. Вернувшись с двумя недостающими фрагментами в обеденный зал, прикладывайте их к картине и шагайте в портал, ведущий к странному особняку.

В принципе, это все тот же самый особняк де Монтфордов – только в очередной раз претерпевший ряд архитектурных изменений. По знакомому маршруту направляйтесь в обеденный зал. Там находится девочка в клетке. Для того чтобы выполнить ее первое задание, необходимо спуститься в подвал и, подстрелив медведя, забрать появившийся на полу калейдоскоп (использовать его можно вместе с фонариком, для этого нужно дважды нажать на кнопку (■)). Возвращайтесь к картине, светите фонариком через калейдоскоп – на темном небе зажигаются звезды. При этом открывается дверь, ведущая на чердак, и девочка предлагает вам узнать дату ее гибели. Что ж... поднявшись наверх, прежде всего просмотрите загруженные в проектор слайды. Это дает вам цифру 11 (придется проявить немного терпения – смотреть придется долго) (7).

Затем светите фонариком на стоящий на столе предмет, напоминающий обычную лампу. Из причудливой игры теней на стенах рождается очередное стихотворение – и вы получаете цифру 87. Тем временем в комнате появляется пара гигантских медведей. Избавившись от них, поднимайте с пола линзу для фонаря и, посветив фиолетовым лучом на дальнюю стену, узнайте последнюю цифру – 10. Итак, получается 10 ноября 1987 года. Вернувшись к девочке, ждите, пока она выберется из клетки и превратится в медведя, а затем этого медведя отлавливайте. У Астрал появляется способность «Переход», воспользоваться которой вам предстоит прямо сейчас. Вернувшись наверх, призывайте ее и сквозь зеленое пятно на потолке переходите на чердак. Материализовавшись там, Астрал нажимает кнопку на стене и открывает дверь для Лазаря. Теперь уже сам главный герой должен подняться на чердак и освободить девочку, которую держат в спальне. Вслед за ней бегите к картине, проходите через портал и наблюдайте за поимкой старой леди де Монтфорд. После этого нашим проводником становится девочка. Добежав до того места, где гигантский крокодил ломает мост, вы возвращаетесь немного назад. Забирайтесь по лестнице на крышу сарая и скользите по проводу на другой берег.

Первый бой с гигантским монстром довольно прост. Уворачиваясь от челюстей крокодила, стреляйте ему в брюхо до тех пор, пока рептилия не изрыгнет самого де Монтфорда. После этого придется уворачиваться от выстрелов бывшего бизнесмена, стараясь при этом держаться поближе к трем маленьким домикам на берегу.(8)

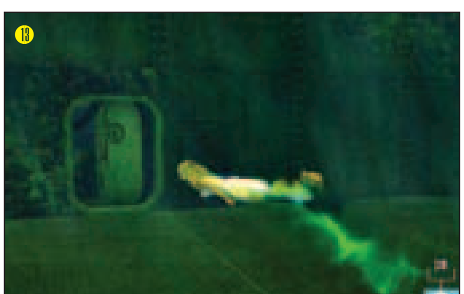
Домиками этими придется пожертвовать: разрушив их, Монтфорд изранит себя обломками, вновь вернется в тело крокодила и уползет в воду – зализывать раны и обдумывать месть. Вам же придется отправляться вместе с девочкой на лодке к дальнему острову, где и состоится последний бой. Монстр уже поджидает вас на старом кладбище. Держась поближе к статуе, дождитесь, пока он разрушит ее, после чего крокодил и де Монтфорд разделятся и начнут атаковать героя. Особенно усердствует зубастая тварь. Если Лазарь все время будет держаться поближе к де Монтфорду, крокодил почти не будет обращать на него внимания, атакуя своего главного врага. После того как противники изрядно ослабят друг друга, их обоих можно будет поймать с помощью астральной ловушки, и с чувством выполненного долга вернуться назад в лабораторию.

## ШКОЛА МОНТСИ, НОВОЕ ЗДАНИЕ

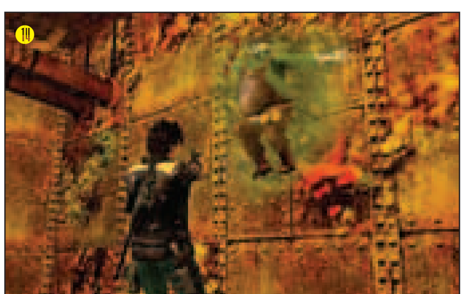
Здесь вы получите гранатомет – мощное оружие, способное стрелять разрывными и дымовыми гранатами (последних, впрочем, у нас пока нет). Забирайтесь по строительным лесам, выходите из лаборатории и возвращайтесь в фойе школы. В дальнем правом углу (если стоять лицом к лестнице) находится заваленная дверь. Один выстрел из гранатомета ликвидирует завал вместе с самой дверью, после чего вы попадете в новый корпус школы. Миновав первую дверь, бегите прямо по коридору до тех пор, пока не заметите Стил, запертую в школьном театре. Дверь напротив – вход в библиотеку. Заглянув туда, герой убедится, что подняться на второй этаж ему пока не удастся – лестница, как живая, сама убегает от вас. Выходите из библиотеки, сворачивайте налево и бегите прямо до входной двери. Возле нее сворачивайте направо и заходите в исследовательское крыло здания, занятое полтергейстом. Эти мелкие пакостные создания невидимы для человеческого глаза, по крайней мере до тех пор,



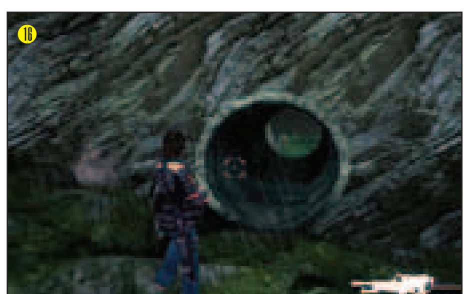
После того как снаряд попадает в цель, он не взрывается – нам нужно выстрелить в него, прежде чем чудовище успеет избавиться от «инородного тела».



Заваленная хламом дверь в нижнем отсеке не дает помпе откачивать воду.



Для того чтобы освободить пленного механика, достаточно просто подойти к нему.



Вход в канализационные туннели находится за церковью слева.

МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU

пока не попадут в дым или воду, но способны с завидной меткостью швыряться тяжелыми предметами. Ваша задача: обойти все пронумерованные комнаты и в каждой из них решить небольшую головоломку – взорвать канистру, запустить вентилятор, поставить фляжку на огонь, повернуть выключатель – одним словом, найти способ обнаружить призраков. На втором этаже необходимо повернуть вентиль в комнате уборщика (Janitor) – без этого в лаборатории №5 не сработает пожарная сигнализация на потолке (нужно выстрелить в оба распылителя). После того как все призраки будут пойманы, Астрал получит способность «Телекинез» и сможет расчистить вам путь в разрушенное крыло здания. Выходите в коридор, бегите направо, заходите в дальнюю дверь – там находится астральный разлом и заваленный проход справа. С первого взгляда разрушенное крыло напоминает лабиринт, но на самом деле есть только один путь.(9)

Сражаясь со «старшими братьями» синих духов, вы доберетесь до конца пути, а в награду получите «вечную» упаковку дымовых гранат. Красная металлическая дверь выведет Лазаря к астральному разлому, возвращающему в библиотеку. Тут вам предстоит поймать еще одного невидимого призрака. Достаточно немного пострелять дымовыми гранатами (для смены типа боеприпасов служит кнопка [SQUARE]), и полтергейст проявится во всей красе. Быстро переключайтесь на осколочные гранаты, стреляйте в него и используйте ловушку. В результате лестница возвращается на место, и вы знакомитесь с библиотекарем, который поручает своему новому помощнику найти две пропавшие книги. Первая книга – «Астральная одиссея» профессора Питера Ричмонда – лежит на втором этаже библиотеки. Рядом с ней находится запасной выход.(10)

Спустившись по винтовой лестнице на автостоянку и стараясь не попасть в ковш экскаваторов, вы найдете в салоне микроавтобуса вторую книгу – учебник истории. Каждую из книг нужно будет по очереди показать библиотекарю, а затем отнести на второй этаж и уложить на подставку. Наградой для вас станут два коротких путешествия в замок Хоксмура. Вернувшись в библиотеку, спускайтесь на первый этаж, где очаровательная старушка ведет героя в театр, где его уже поджидает сам Хоксмур. Суть «представления» проста: Хоксмур вызывает врагов, а вы с ними сражаетесь. После того как две атаки будут отбиты, Лазарь вернется в лабораторию. Следующая остановка – затонувший корабль...

## КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Оказавшись в грузовом трюме, спускайтесь вниз по лестнице, забирайтесь в танк и выстрелом расчищайте путь к двери. В следующем отсеке история повторится, но танк нужно сперва зарядить – снаряды лежат в кузове грузовика справа. Покончив с отрядом пехотинцев, переходите в следующий отсек. Здесь, помимо пехотинцев, вас встретит спустившийся на лифте пулеметчик.(11)

Перед поимкой этого монстра подстрелите карлика, сидящего на его правом плече. Поднимитесь на лифте в первую морозильную камеру и, выстрелив в рычаг на стене, откройте дверь в следующий отсек. Подойдя к третьей камере, необходимо призвать Астрал и воспользоваться ее способностью «Телекинез», чтобы убрать завал. Бегите налево до конца коридора, затем сворачивайте налево еще раз и, разобравшись с воякой в кухне, по лестнице поднимайтесь на палубу. Отлавливая пехотинцев и пулеметчика, поднимайтесь на среднюю палубу, затем по металлической лестнице справа карабкайтесь на верхнюю и бегите налево, к носу корабля. Здесь Лазарь спрыгивает вниз через стекло в полу и знакомится с бравым полковником Фортеском. Однако знакомство оказывается недолгим...

Спустившись вниз по лестнице, заходите в ближайшую каюту, занятую щупальцами, и бегите вдоль уложенного на полу провода к рычагу детонатора. Взорвав заряды, вы избавитесь от щупалец и откроете проход с другой стороны коридора. Снова бегите вдоль провода и взрывайте заряды. После этого разворачивайтесь, бегите по коридору и заворачивайте за угол, направо. Первую каюту слева можно пропустить и направиться в каюту справа. Сворачивайте направо, и в дальней комнате берите динамит. Возвращайтесь к детонатору, бегите вдоль провода, закладывайте заряд и взрывайте его. Взрыв пробивает дыру в полу, куда вам и надо спуститься. Осмотрев каюты, вам нужно найти четыре заряда взрывчатки. В дальнем конце левого коридора находится астральный разлом. Призвав Астрал, пролетайте через вентиляционный короб в бальный зал. Здесь нужно убрать завал у двери на верхнем ярусе. После этого Лазарь сможет зайти в бальный зал (дверь находится в основании образованной коридорами буквы «U»). Разместив на верхнем ярусе заряды, спускайтесь вниз и приводите в действие детонатор. Взрыв избавит вас от щупалец и откроет главную дверь. Воспользовавшись ею, покидайте бальный зал, поднимайтесь вверх по лестнице и, миновав несколько отсеков, вы окажетесь внутри корабельной трубы.(12)

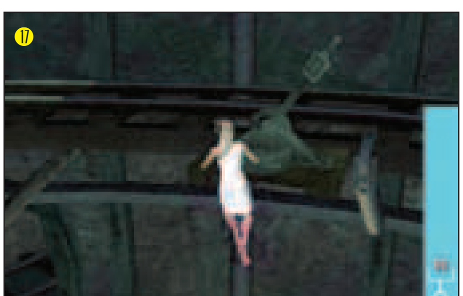
Спускайтесь вниз и приводите в действие детонатор. В результате вы получите доступ еще в два отсека, в одном из которых находится астральный разлом. Призвав Астрал, летите вниз, в воду. Покинув трубу, плывите налево, затем направо по коридору. Напротив среднего отсека с помпой находится тупик – летите туда и поднимайтесь наверх. В верхнем отсеке Астрал материализуется и поворачивает рычаг, затем возвращается к режиму полета и движется вниз.(13)

В нижнем отсеке заваленная хламом дверь мешает помпе откачивать воду. Воспользовавшись способностью «Телекинез», Астрал убирает завал.

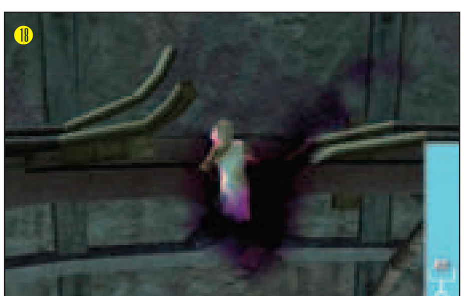
Теперь уже Лазарь спускается по осушенной трубе, повторяя маршрут Астрала. Спустившись вниз по лестнице, проходите по коридору в отсек с люком в полу. Повернув вентиль, открывайте люк и спускайтесь вниз, в двигательный отсек. Продолжайте спускаться вниз до поршневого отсека. После этого Лазарь поднимется наверх и встретит полковника Фортеска. Ваша задача: выстрелами отвлекать внимание щупалец от безголового тела полковника (внизу), в то время как тело это будет пытаться заложить заряд взрывчатки. Спустившись вниз, приводите в



Устроившийся на плече у монстра полтергейст хорошо виден в луче маяка.



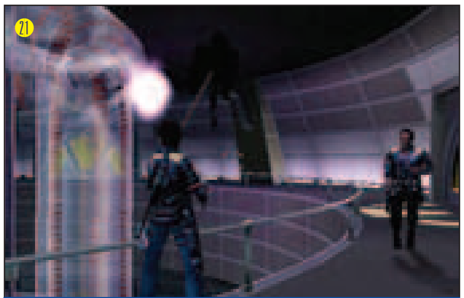
Используя способность «Телекинез», Астрал должна поворачивать рычаги...



...и разгибать светлые участки рельс.



Прежде чем мы сможем поймать Фрэнка, нужно уничтожить генераторы.



Мы должны защитить профессора и очистить от призраков все помещения базы.



На грузовом складе нам предстоит забраться на верхний ярус по ящикам слева.



Прежде чем Лазарь «придет в себя», робот должен подойти к монитору в лаборатории.

действие детонатор, и вместе с полковником заходите в кормовой трюм, где спит чудовищный Кракен.(14)
После этого забирайтесь вверх по лестнице слева, и в третьем по счету отсеке освобождайте прикованного к стене инженера. Дальнейший путь вновь приводит вас в двигательный отсек. Перебежав на другую сторону, заходите в дверь и, спустившись по двум лестницам, призывайте Астрал. Она должна освободить второго механика, который прикован к стене под водой в дальнем правом углу затопленной части отсека. После этого Лазарь переправится по узкому мостику над водой в поршневой отсек и, взобравшись по лестнице, подберет с пола Кинжал Посейдона, с помощью которого можно освободить третьего механика. Чудовище пробуждается, и вас ждет последний бой...(15)
Здесь все очень просто: как только Фортеск всаживает ни на что не годный снаряд в тушу чудовища, вы должны этот снаряд подстрелить (например, у чудовища в пасти). Не успели – Кракен плюнет снарядом в Лазаря. Успели – снаряд взорвется, и чудовище выпустит из своего тела одну душу, которую вам нужно будет поймать. После того как вы поймаете три души, с Кракеном будет покончено.

## ОСТРОВ-ТЮРЬМА

Оказавшись на пристани, бегите по мосту, поворачивайте налево и поднимайтесь наверх, где находится дверь. Пробежав через все здание (путь здесь только один), вы попадете во двор. Тут вас также поджидают охранники, после поимки которых Астрал получает способность «Вселение». Внутри церкви Лазарь получит новое оружие ближнего боя – астральное лассо.(16)
Пробежав здание насквозь, сворачивайте налево, заходите в канализационный туннель и направляйтесь к очистным сооружениям. Три круглых комнаты соединены друг с другом и охраняются призраками. В первой комнате спускайтесь по лестнице вниз, в воду, поднимайтесь наверх и переходите во вторую комнату. Отсюда есть два выхода, но у того, что вам нужен (слева), к сожалению, нет лестницы. Бегите направо, в третью комнату, и призывайте Астрал. Она должна вернуться во вторую комнату и помочь вам решить небольшую головоломку. В верхней части комнаты находится рабочий с отбойным молотком. Под ним – верхнее кольцо рельсов, по которым движется вагонетка. Ваша задача – «уронить» ее в воду.(17,18)
Используя способность «Полтергейст», двигайтесь против часовой стрелки от того места, над которым стоит рабочий, поворачивайте рычаг, загибайте рельсы (там, где они немного светлее), опускайтесь на уровень вниз и поворачивайте рычаг. Теперь Астрал должна подняться наверх, вселиться в рабочего и заставить его бурить стену. Вагонетка упадет в воду точно под нужным выходом из второй комнаты и отлично заменит лестницу. Из второй комнаты Лазарь на лифте поднимется в котельную, где ему предстоит пройти небольшой лабиринт, уворачиваясь от огромных маховиков и струй пара. Поднявшись по лестнице, вы попадете в душевую, выход из которой открывается светящейся кнопкой на верхнем ярусе. В лазарете необходимо прежде всего избавиться от жуткого хирурга, и только потом приниматься за простых охранников, покончив с которыми вы сможете выйти в тюремный двор. Оказавшись в здании тюрьмы, бегите направо, в переговорную комнату, и по очереди отвечайте на каждый из телефонных звонков. В итоге призрак оставляет за стеклом розу, а в холле открывается дверь, ведущая в коридор. Там находится астральный разлом, воспользовавшись которым, вы сможете призвать Астрал. Пролетев сквозь пролом в полу, она вселяется в охранника и заставляет его нажать на кнопку, открывающую одну из решеток. Летите туда и направляйтесь по коридору налево. Вскоре вы попадете в камеру с громилой. Вселившись в него, ломайте потрескавшиеся участки стен (R1), прокладывая себе путь в переговорную комнату, и напоследок ломайте стеклянную перегородку (в центре). Теперь Лазарь сможет подобрать розу. Пробежав в дальний коридор, нажимайте на кнопку, открывающую проход к камерам. За ними вас ждет «Зеленая Миля» – и еще одна головоломка. Есть три открытых камеры: в одной находится ваза, в другой – рамка для фотографии, в третьей – игрушечный домик. Забегайте в камеру с вазой и используйте найденную в переговорной розу. Так вы перенесетесь в дом Фрэнка Агглина, где на кровати в спальне находится фотография его семьи. Карточку нужно установить в рамку на стене во второй камере. Снова дом Агглина: в детской вы видите его плачущую дочурку. Вернувшись в камеру с розой, забегайте в пустую детскую и забирайте оттуда плюшевого мишку. Снова камера с фотографией. Отдав мишку дочке Фрэнка, Лазарь получит взамен пластмассовую фигурку невесты. Ее нужно отнести в игрушечный домик, после чего герой придет в себя на электрическом стуле и познакомится с профессором Ричмондом. Их беседу прерывает появление призрака Фрэнка, победить которого в первом бою довольно легко. Проследовав за Ричмондом в комнату с генераторами, вы должны один за другим выводить их из строя, стреляя по предохранительным коробкам (на корпусе справа).
После того как все генераторы будут уничтожены, Фрэнка можно будет поймать.
Оказавшись на тюремной свалке, бегите по проходу между рядами старых машин. Для того чтобы обнаружить первого невидимого призрака, нужно прострелить капот у небольшого грузовичка – повалит густой дым, в клубах которого полтергейст будет хорошо виден. Второго призрака поможет обнаружить сбитый выстрелом кран на цистерне с водой. Поймав его, вы получите поршень, который нужно вставить в блок управления гигантским прессом. Подняв пресс, бегите дальше и ловите третьего призрака с помощью перенастроенного профессором бинокля. Главный враг – гигантский монстр, собранный из автомобильных деталей, – также управляется полтергейстом. Маленьких призраков нужно будет ловить трижды, после чего автомобильный монстр развалится, открыв дорогу к маяку.(20)



Во время финального боя нужно сосредоточить внимание на обычных призраках.

Там оживший монстр догонит вас и в свете «доработанного» профессором луча прожектора нужно будет в четвертый раз поймать призрака, на этот раз устроившегося у него на плече. После этого вы перенесетесь в последнюю игровую зону – секретную военную базу.

## ВОЕННАЯ БАЗА

Бегите за профессором, защищая его и отлавливая всех призраков.(21,22)
Отдельно стоит упомянуть грузовой склад, где после отлова призраков ваших бывших коллег-охотников нужно взобраться по ящикам слева на верхний ярус и нажать на светящуюся кнопку, выпускающую на свободу запертого в дальнем отсеке громилу. После его поимки вы сможете двигаться дальше, но путь этот закончится весьма неожиданно.
Управление переходит к роботу Ричмонду. Если действовать быстро, на призраков можно не обращать внимания. Идите налево по коридору, затем сворачивайте в дверь направо. Вновь идите в дверь направо (дверь лифта), затем прямо и проваливайтесь сквозь пол на нижний уровень. Прямо на месте разворачивайтесь направо и заходите в инкубатор. Выходите оттуда через дальнюю правую дверь и идите налево по коридору. Вам нужна небольшая отрытая комната справа, где роботу предстоит найти своего создателя. После короткого разговора выходите из комнаты, идите направо и заходите в следующую открытую комнату.(23)
Робот подходит к монитору на стене слева... и управление переходит к призраку Лазаря. Летите наверх, через белую стеклянную «лампочку» в единственный открытый проход внизу. По проходу направляйтесь к центральной шахте и там двигайтесь по кругу до тех пор, пока не увидите вертикальную трубу. Поднимайтесь по ней на второй уровень и вновь летите по кругу, пока не увидите трубу, ведущую в экспериментальный отдел. Оттуда летите вниз по вертикальной трубе, и из инкубатора вы вновь попадете в центральную шахту, на этот раз уже вне стеклянных труб.(24)
В последнем бою герою предстоит вновь победить уже знакомых призраков. Но даже наши герои понимают, что это еще не конец... ■

DANIIL LEVI DANIIL_MFL@RAMBLER.RU

# URU: AGES BEYOND MYST

## ПУТЕШЕСТВИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

**Никто и не сомневался, что славный герой Вася вернется на страницы любимого журнала уже через две недели. Ведь игра пройдена лишь наполовину, и нам предстоит продолжить путешествие в загадочный мир URU, полный таинств и неизведанных земель. Ну что, готовы? Тогда в путь!**

### EDER GIRA AGE

Eder Gira – страна вулканов и гейзеров, прекрасных пейзажей и неминуемых опасностей. Появившись на уровне, идите налево и нажмите на деревянную педаль – закроется отверстие гейзера. Теперь вернитесь в исходное положение и проследуйте сначала прямо, а затем направо. Заглянув за край скалы, можно увидеть небольшой выступ. Заставьте вашего героя аккуратно спрыгнуть на него. Первый Journey Cloth находится именно там.(1)

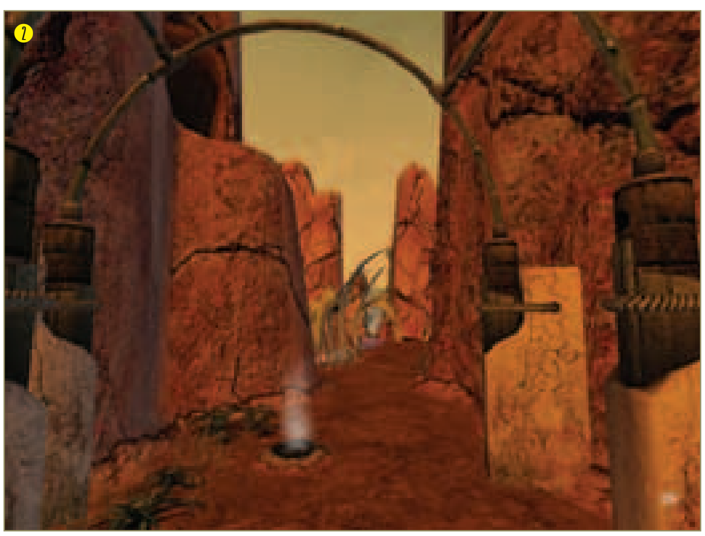
Развернитесь на 180 градусов и прыгните на небольшую скалу с гейзером. Нажав педаль, закройте его. Оглядевшись вокруг, хорошенько разбегитесь и прыгните на другую сторону скалы. Закройте оба гейзера и поднимайтесь на горку. Пройдя по мосту, идите прямо (по пути вам встретится еще один гейзер – закройте его) до тех пор, пока не вернетесь туда, откуда начинали путешествие в этой локации. Отныне давление в оставшемся гейзере настолько высоко, что он с легкостью подкинет вашего путешественника ко второму Journey Cloth.



После этого бегите к двум гейзерам и откройте ближайший к стене. Для того чтобы давление в нем было достаточно высоким, придется вернуться в начало пути и закрыть гейзер, не так давно подкидывавший вас на несколько метров вверх. Открытый гейзер снова забросит вашего подопечного на неизведанные земли.(2)

Идите прямо, перепрыгните небольшую речку и зайдите за водопад. В левой (очень темной) части пещеры можно обнаружить силуэт некой машины. Вам необходимо активировать ее, нажав на кнопку в самом центре устройства. Такой же агрегат находится и в другом конце пещеры. Не забудьте активировать и его.(3)

В центре пещеры, у перегородки между двумя водопадами, можно найти некое подобие двух деревянных стульев, сложенных вместе. Придется толкать эту конструкцию к речке (для образования небольшого моста), через которую вы недавно так шустро перепрыгнули. Деревянную конструкцию лучше всего поставить в том месте, где торчит из земли кость древнего животного. Соорудив мост, оглянитесь вокруг. Вы наверняка заметите круглую платформу, в которой находится linking book. На данном этапе игры вам необходимо осуществить небольшой вояж в Eder Kemo. Для этого активируйте найденный linking book.



На уровне Eder Kemo поднимитесь по лестнице и идите прямо, пока не увидите перед собой огромный камень, окруженный деревьями. На одной из стен камня можно найти очередной, уже третий по счету Journey Cloth.

Чтобы отыскать четвертый Journey Cloth, придется пройтись по своеобразному лесу, находящемуся справа от камня.

Далее следуйте по направлению от фонтана. Пройдя мимо заветной Journey Door через туннель, ваш герой попадет в дивный сад. На первой развилке поверните направо. Пройдите чуть-чуть вперед и повернитесь налево. Вы увидите высокий фонарь и множество странных рисунков на скале. Герою необходимо забраться на скалу по небольшому выступу. Поднявшись к фонарю, активируйте пятый Journey Cloth.(4)

Вернитесь к развилке и выберите другой путь. Спустившись по лестнице, повернитесь направо. Слева от беседки, на скале, расположен шестой Journey Cloth. Активировав его, бегите к следующему туннелю. Но прежде чем туда заходить, вскарабкайтесь наверх. Там находится интересная книга. И, что очень важно, отсюда можно увидеть белый листок Relto Page. Спускаясь по правой стороне, запрыгните на небольшой серый камень, а оттуда совершите прыжок к Relto Page.

Вернитесь вверх по лестнице. Около деревьев вы заметите облако мерцающих светлячков. Пройдите через это облако несколько раз – светлячки увяжутся за вами. Теперь шагом и не прыгая (если вы побежите или прыгните – светлячки улетят), идите к туннелю. Пройдя по каменным плитам телепортируйтесь в Eder Gira.

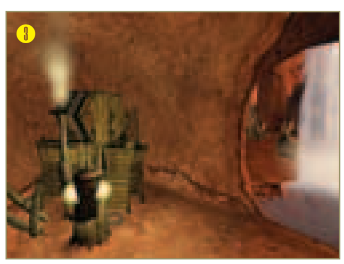
Попав на уровень, ни в коем случае не делайте шаг вперед, иначе гейзер мгновенно распугает всех светлячков. Перебравшись через реку, подойдите к краю суши за водопадом и одним прыжком попадите в пещеру. Идите влево по туннелю. Попав в небольшую комнату, включите генератор и откройте большую дверь. Пройдя в нее, идите к другой пещере за водопадом. Не бойтесь идти сквозь него. Выйдя из пещеры, поверните налево и пройдите сквозь еще один водопад. За ним вы найдете две уже знакомые нам деревянные конструкции. Необходимо скинуть обе вниз, к озеру. Затем спрыгивайте сами.(5)

Поставьте обе деревянные конструкции таким образом, чтобы они образовали мост между пещерой и частью суши (в прошлый раз мы просто перепрыгнули это место). Снова запаситесь светлячками и пройдите в пещеры по двум самостоятельно сооруженным мосткам. В комнате с третьим генератором поверните налево и идите по узкому туннелю. Выйдите на открытое пространство (слева будет водопад). Идите по краю скалы. Перепрыгните небольшой ручей и заходите в пещеру с четвертым генератором и последним Journey Cloth. Активируйте и то и другое.

Теперь бегите к тому месту, где вы недавно сооружали мосты. Там находится небольшой камень, с помощью изображения на котором Василий может переместиться на другой уровень. Сделав это, возвращайтесь в Relto, а затем снова на уровень Eder Gira (находясь у себя дома, можете насладиться новыми деталями интерьера). Оттуда телепортируйтесь в Eder Kemo (локация со светлячками) и, по пути к последней двери, активируйте Journey Cloth на стене большого камня, окруженного деревьями (это поможет нам в будущем). В конце концов, бегите к Journey Door. Очередной уровень игры пройден.

### BAHRO CAVES AGE

Несмотря на то что все четыре тотема отныне находятся в ваших руках, игра











не завершена. Вашему герою предстоит еще раз пройтись по всем четырем уровням, на прохождение которых ушло так много времени. Сделать это придется, потому что в своей последней речи Yeesha попросила вернуть все то, что мы нагло забрали из пещеры (тотемы). Сперва отправляйтесь в Gahreesen Age. Вам необходимо найти финальную дверь Journey Door. Если вы забыли, она находится чуть ниже скалы с четвертым Journey Cloth между двумя вращающимися мостами. Напомню: чтобы добраться до двери, нужно совершить два внушительных прыжка с разбега. (6)

Коснувшись изображения руки на двери, идите в темноту. Оказавшись в знакомой пещере, обратите внимание на символ, изображенный на полу. Перерисуйте его на листочек бумаги и отметьте, из какого уровня вы только что вернулись (это пригодится вам в дальнейшем для решения последней загадки в игре). Дотроньтесь до руки на стене и прыгайте вниз.(7)

Из дома телепортируйтесь на уровень Teledahn Age, причем используйте изображение руки в книге. Если вы делали все так, как было написано в первой части нашего прохождения, Василий должен появиться на побережье моря у груды ящиков. Спрыгнув вниз, зайдите в дверь, поднимитесь по лестнице и найдите заветную дверь. Переместившись в ставшую оранжевой пещеру, активируйте изображение руки на стене, не забыв при этом перерисовать рисунок на полу.



Теперь отправляйтесь в Kadish Tolesa Age. По трубе доберитесь до Journey Door и проследуйте внутрь.(8)

В пещере не забудьте перерисовать изображение на полу. Что делать дальше, вы прекрасно знаете. Кстати говоря, обратите внимание, что секторы, на которых находятся тотемы, постепенно объединяются в одно целое.

Последний пункт назначения – Eder Kemo. Проследуйте к финальной двери и войдите в нее.(9)

Вернувшись в Relto, обратите внимание на образовавшуюся расщелину. Это опять вы виноваты. Или нет – виноват все-таки ваш искатель приключений. Такой вот он у вас.(10)

Без всякой боязни прыгайте вниз – герой выживет и не получит даже небольшого синяка.

## И СНОВА THE DESERT CLEFT

Упав с огромной высоты, ваш протеже и не думал умирать. Он встал, отряхнулся и снова пошел навстречу приключениям. А приключения ждут его в знакомом ущелье. Для того чтобы попасть туда, обойдите вулкан и спуститесь вниз по деревянной лестнице.(11)

В ущелье найдите апартаменты Yessh'ы. Из двух найденных комнат вам понадобится та, в которой расположены две кнопки (синяя и зеленая). Подойдите к синей кнопке. В самом начале игры вы уже были здесь. Вам необходимо расположить четыре символа следующим образом: наверху должен находиться знак, соответствующий уровню Gahreesen Age, слева от него – Kadish Tolesa Age, справа – Eder Kemo, внизу – Teledahn Age (возвращая тотемы в пещеру, вы перерисовывали изображения с пола). Теперь нажмите голубую кнопку. Если на несколько секунд в комнате появится девушка (Yeesha), а после этого моментально исчезнет, вам необходимо трансформировать схему влево (соблюдая при этом первоначальную последовательность). В случае очередной неудачи, поверните схему еще раз.(12)

Как только вы верно расположите символы, появится голограмма девушки. Прослушав ее речь, прикоснитесь к книге (она откроет ее специально для вас).(13)

Когда девушка уйдет, нажмите зеленую кнопку. Появится последний в игре Relto Page, который добавит на соответствующий уровень дождик. Теперь вылезайте из пещеры. Посмотрев скриптовый ролик, телепортируйтесь домой в Relto.(14)



Все. На этом однопользовательский режим Uru: Ages beyond Myst закончен. Поздравляю, вы с легкостью (не без на-

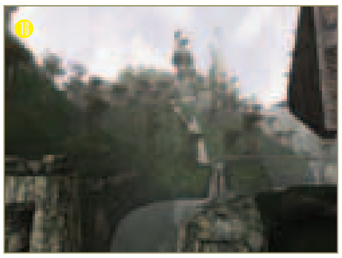






DANIIL LEVI DANIIL_MFL@RAMBLER.RU





шей помощи, надеюсь) прошли игру. Теперь не забудьте насладиться обновленным гардеробом своего персонажа. И до встречи на серверах URU Live.(⓯)

## ДАЙДЖЕСТ

Ниже вы найдете информацию о расположении всех Journey Cloth, которые необходимо найти при прохождении игры. Напомним, что для полного преодоления того или иного уровня вам нужно активировать все 7 символов руки и затем пройти через последнюю дверь (Journey Door), на которой также изображена рука.

### Desert Cleft

❶ На задней стороне большой каменной плиты, находящейся у вас за спиной (сразу после появления в игровом мире).

❷ Второй Journey Cloth расположен на той стене грузовичка Zandi, которая обращена к вулкану.

❸ На тыльной стороне скелета, размещенного за вулканом.

❹ В одной из двух комнат, которые находятся в пещере (не считая апартаментов Yessh). На столе первого помещения лежит книга, на стене другого находится четвертый Journey Cloth.

❺ В комнате Yeesh. Справа от устройства с изображением четырех символов и синей кнопкой.

❻ Когда дверь в комнату Yeesh закроется, на ее поверхности вы найдете шестой Journey Cloth.

❼ На стенке своеобразного ведра, который Василий спускал на дно пещеры.

Journey Door находится на самом дне расщелины.

### Teledahn Age

❶ Обойдите вокруг хижины, в которой появились. На одной из стен расположен первый на этом уровне Journey Cloth.

❷ В комнате управления (в нее ваш подопечный попадает после недолгого путешествия на подъемнике) между двумя телескопами.

❸ В помещении над комнатой управления (туда вы подниметесь на лифте).

❹ В тюремном помещении (в котором вам необходимо разгадать загадку с семью расположенными на полу плитами).

❺ В подземном коридоре, рядом с Journey Door.

❻ В прибрежной зоне, рядом с нагромождением ящиков и дверью есть выступ. Василию необходимо забраться на него по ящикам. На стене будет висеть Journey Cloth.

❼ На стене круглой комнаты, куда мы попадаем по небольшой лестнице.

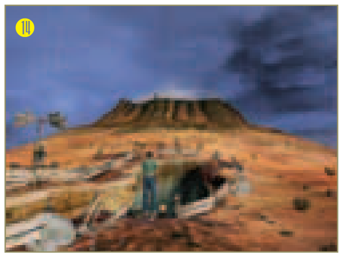
Journey Door можно найти в подземном коридоре.

### Gahreesen Age

❶ На первом этаже позади набросанных друг на друга камней и железных балок.







❷ На стене над полкой для книг. В помещении со вторым Journey Cloth вы попадаете через узкий пролом в стене.

❸ В огромной комнате, в которую вы пройдете, пробегая сквозь вращающийся механизм.

❹ На скале, которая служит своеобразной перемычкой между двумя вращающимися мостами.

❺ Внутри одной из двух комнат для совещаний.

❻ В тюремной камере.

❼ На стене одной из колонн в открытом помещении на самой вершине вращающегося строения.

Чтобы попасть к последней двери, необходимо вернуться на скалу, на которой вы активировали четвертый Journey Cloth (расположена между двумя вращающимися механизмами)...(⓰)

...встать спиной к изображению руки, хорошенько разбежаться и прыгнуть на другую скалу (расположена значительно ниже). Затем повернуться немного направо и совершить еще один прыжок.

### Kadish Tolesa Age

❶ На стене одной из колонн, около башни с первым механизмом.

❷ На скале, слева от второго механизма.

❸ После того как вы разгадаете головоломку, зайдите в открывшуюся дверь и нажмите синюю кнопку. Дверь заблокируется, но на камне появится третий Journey Cloth.

❹ На правой стене огромной (и, согласитесь, очень красивой) пирамиды.

❺ После того как вы решите задачку с секторами, герой с легкостью обнаружит на стене пятый символ.

❻ Шестой символ находится на большой высоте. Туда вы можете добраться, правильно разгадав загадку с рычагами.(⓱)

❼ Последний на этом уровне Journey Cloth расположен в помещении с сокровищами и лежащим скелетом.

Добраться до Journey Door не так уж и просто. Для этого придется подойти к краю пола у пульта с желтыми кнопками и спрыгнуть на трубу. В конце трубы и находится последняя дверь.

### Eder Gira Age / Eder Kemo Age

❶ (Eder Gira) У выступа над лавой (это место видно на одном из скриншотов).

❷ (Eder Gira) Закрыв 5 гейзеров, вы должны вернуться к началу уровня и встать на оставшийся. Восходящие потоки воздуха подбросят нашего героя ко второму символу.

❸ (Eder Kemo) На одной из стен камня, окруженного большими деревьями.(⓲)

❹ (Eder Kemo) За небольшим лесом, рядом с третьим Journey Cloth.

❺ (Eder Kemo) Около фонаря (не фонарного столба, а именно фонаря).

❻ (Eder Kemo) Слева от небольшой беседки.

❼ (Eder Kemo) В пещере с четвертым генератором (туда мы попадаем вместе со светлячками).

Journey Door находится на уровне Eder Kemo. Найти последнюю дверь не составит никакого труда. Достаточно просто пробежать весь уровень от начала до конца.

## ПОСЛЕДНЯЯ ПОДСКАЗКА

Relto Page не является обязательным элементом при прохождении игры. Однако в красивейшем мире URU все должно быть прекрасно, в том числе и ваш собственный дом в Relto Age. Собирая белые листки Relto, вы каждый раз каким-либо образом видоизменяете личный остров. Если в процессе игры у вас возникли проблемы с Relto Page, полный список расположения всех доступных листков обязательно вам поможет.

## DESERT CLEFT

В самом конце игры, когда все головоломки останутся позади, в одной из комнат пещеры появится последний Relto





19



20

Page. Чтобы его активировать, необходимо нажать мигающую зеленую кнопку. Благодаря этому, на вашем острове будет вечно идти мелкий дождик. (19)

### TELEDAHN AGE

Нужный нам листок расположен в помещении над комнатой управления. Внимательно изучите все, что находится за кроватью. Неприметный Relto Page (который немного видоизменит крышу) расположился именно там.

### GAHREESEN AGE

Первый Relto Page находится на дне небольшого ущелья рядом с самым первым Journey Cloth на этом уровне. Второй листок можно найти на койке в камере заключения (он добавит на ваш остров красивый водопад и декоративное озеро).

### KADISH TOLESA AGE

Перед тем как свернуть к пирамиде, прыгните через ущелье. Белый листок заметен еще издали, так что у вас не должно возникнуть с ним никаких проблем. (20)

### EDER KEMO AGE

Не заходя в последний туннель, взберитесь на него, и, встав спиной к скалам, вы сможете разглядеть белый Relto Page на небольшом возвышении. Добраться до него не так уж просто, однако после нескольких неудачных попыток у вас обязательно получится. ■

РОМАН ТАРАСЕНКО_POLOSATIY@GAMELAND.RU

# DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN – TEAM SABRE

## 11 МЕСЯЦЕВ В «ШКУРЕ» СПЕЦНАЗА

**События «Операции «Картель» разворачиваются в двух горячих точках земного шара в начале девяностых. Сначала вам предстоит разобраться с наркоторговцами Колумбии, а затем уничтожить всех иранских террористов. Одев костюм бывалого спецназовца, усаживайтесь в кресло поудобнее и в бой!**

### КОЛУМБИЯ, ОПЕРАЦИЯ ПЕРВАЯ. ПОРТ НАРКОТОРГОВЦЕВ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 3)

*Рекомендуемое оружие*: G3 или M5.
Миссия начинается в кабине вертолета. После краткого инструктажа вы вместе с тремя спецназовцами высаживаетесь в джунглях. Первая задача – попасть в деревню Харбор. Ориентируйтесь по направляющей стрелке. За холмом вас ждет вражеский отряд из четырех наемников. Разберитесь с ними и следуйте через мост. Убив всех в первом поселении, дальше, сквозь заросли камыша. Обратите внимание на радар в правом нижнем углу экрана. Желтый мерцающий вектор показывает, откуда ведется стрельба. За холмом слева находится очень опасный противник – пулеметчик (буква E на радаре). Следуйте дальше, держась ближе к реке. За первым домиком посмотрите налево, туда, где был убит первый пулеметчик. Там стоит часовой. За сараем прячутся еще двое врагов и пулеметчик. Поблизости от второй заложницы лежат патроны и медикаменты (зеленый квадрат на радаре). Выходите к леску. Издали расстреляйте два джипа. Впереди виднеется пристань (заранее снимите часовых) и деревня Харбор. Белые катера надо будет уничтожить. На входе в деревню убейте двух пулеметчиков. Харбор охраняется большим количеством простых солдат, а также пятью пулеметчиками, несколькими ракетчиками и джипом. В центральной части деревни находится Armory (буква A на радаре), где вы сможете пополнить боезапас и сменить оружие. Уничтожив всех врагов, взорвите катера ранцевыми зарядами (Satchel Charge). Выбирайтесь из деревни и следуйте по стрелке.



Пока пулеметчик смотрит в другую сторону, выскочите из-за холма и стреляйте, целясь в голову.



Войдя в деревню Харбор, первым делом уничтожьте двух ракетчиков вдалеке. Их легко обнаружить по характерному следу от выстрела.

### КОЛУМБИЯ, ОПЕРАЦИЯ ВТОРАЯ. АЭРОДРОМ В ДЖУНГЛЯХ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 3)



Расстреляв радиооборудование на вышке, сразу же вставайте за пулемет – справа появится отряд колумбийцев.



Выйдя на поляну, в первую очередь из ракетницы уничтожьте готовящийся к взлету самолет. Далее следуйте к ангару и взорвите все внутри.

*Рекомендуемое оружие*: CAR15/203.
Вертолет несет вас к вражеской базе. Управлять пулеметом в кабине можно, нажав клавишу SHIFT. С воздуха расстреляйте всю технику и юнитов противника, после чего высаживайтесь и забирайтесь на вышку. Вам необходимо уничтожить радиосвязь. Со всех сторон повалят наемники – воспользуйтесь стационарным пулеметом. Направляйтесь обратно к вертолету. Прибыв на новое место, следуйте к аэродрому. Сначала уничтожьте небольшой самолет, а затем взорвите ящики с оружием и наркотиками в ангаре.

### КОЛУМБИЯ, ОПЕРАЦИЯ ТРЕТЬЯ. СЕКРЕТНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 5)

*Рекомендуемое оружие*: M16/203 или PSG-1.
Высадившись на берег, двигайтесь по стрелке к мосту. Расправившись с джипом и дзотом, идите в деревню. Она хорошо охраняется несколькими пулеметчиками и джипами. Идите к развалинам, где вы увидите троих заложников в синих костюмах. Спускайтесь в бункер. Убив пятерых колумбийцев, остановитесь. За углом слева от шестого врага находится пулеметчик (впереди – еще один). Возьмите на столе документы и выбирайтесь наружу прежним путем. Смените в Armory стандартное оружие на снайперскую винтовку PSG-1. В течение десяти минут вам предстоит оборонять позицию. Снайперка позволит вам зачищать ряды противника издалека. Наиболее безопасное мес-



Взяв документы, выбирайтесь наружу и занимайте оборону. Враги будут валить со всех сторон в течение десяти минут.

то для отстрела – джип, стоящий справа от входа в бункер.



Лучшее оружие для отстрела врагов – PSG-1. Высокая скорострельность и обойма на 20 патронов (всего 180 пуль) делают немецкую снайперку самым эффективным оружием в игре.

## КОЛУМБИЯ, ОПЕРАЦИЯ ЧЕТВЕРТАЯ. АРЕСТ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 5)

*Рекомендуемое оружие*: CAR15.
После высадки следуйте к охраняемому посту и разберитесь с тремя наемниками. Заберитесь на холм и уничтожьте всех солдат, ракетчика на противоположной стороне горы, а также пулеметчика в арке. Разведайте деревню. В первом домике справа от входа припрятана аптечка, но ее охраняет колумбиец. На втором этаже разрушенного здания прячутся трое головорезов. Поднимайтесь по ступенькам, затем в правую комнату. На столе возьмите документы. Следуйте по тропинке вглубь леса. Впереди стоят два грузовика – в правом сидит ракетчик. Несколько наемников находятся на холмах. Как только выйдете на поляну с вышкой и уничтожите всех противников, обернитесь – еще пятеро колумбийцев зайдут с тыла. На второй вышке можно будет сменить оружие и подлечиться. Далее вы выйдите к сбитому «Черному ястребу». По пути «снимите» всех часовых, только не подстрелите случайно пилота. После освобождения бедолаги на вас нападут три отряда колумбийцев. Разобравшись с ними, взорвите с помощью ранцевого заряда вертолет и поднимайтесь на холм. Следуйте к подвесному мосту. На вашем пути встретятся несколько колумбийцев, в том числе и ракетчик на мосту. Перебирайтесь на другую сторону реки. На половине пути обернитесь – с тыла зайдет большой отряд наемников. Убив всех, взрывайте мост.



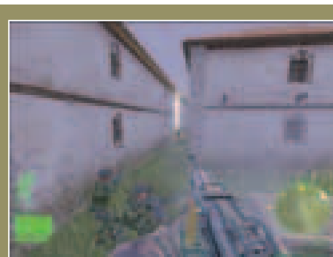
Дойдя до деревни, взберитесь на холм и убейте всех стоящих по периметру иранцев. Пользуйтесь тем, что вы находитесь вне поля зрения врагов.



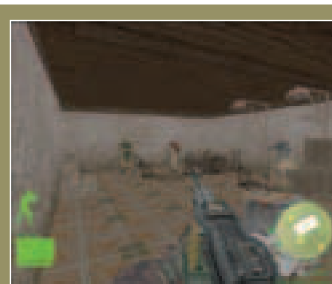
Взорвав вертолет, следуйте по стрелке. Сделав несколько десятков шагов, обернитесь – сзади появится вражеский отряд из трех солдат.

## КОЛУМБИЯ, ОПЕРАЦИЯ ПЯТАЯ. ВИЛЛА НА ОСТРОВЕ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 6)

***Рекомендуемое оружие*: M16/203 или PSG-1.**
**Сойдя на землю, следуйте к оборонному пункту противника. С помощью ранцевого заряда взорвите вертолет лидера колумбийцев. Возвращайтесь на берег. С воздуха вас атакует еще один вертолет. Следуйте по стрелке вдоль моря. У второй вышки вас поджидают около десяти вооруженных головорезов. Вы выйдите к складу, охраняемому большим отрядом солдат, пулеметчиком на джипе и гренадером. Уничтожьте все ящики и иранцев в хранилище. Затем идите в док (еще три колумбийца) и взорвите катер наркобарона. Выйдя к особняку, обратите внимание на джипы справа. Если не справитесь с ними сразу, поднимитесь на холм и расстреляйте машины издали. У входа в виллу вас поджидают несколько наемников и пулеметчик. По дороге к зданию, где спрятался главарь, вам попадутся два дзота с пулеметчиками и простыми солдатами. Взорвите дверь, за который забаррикадировался главный злодей, после чего накидайте туда гранат. Как только лидер будет убит, на выходе вас атакует отряд слева. Выбирайтесь с территории, но не высовывайтесь наружу сразу. Займите оборону у большого склада ящиков перед выходом и уничтожьте оставшиеся силы противника из укрытия.**



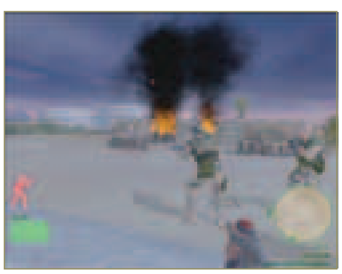
Займите оборону, как показано на рисунке, и стреляйте до последнего. Врагов будет около двадцати человек.



Перед тем как заходить к наркобарону, киньте гранату, чтобы взорвать пулеметчика. Убив лидера, приготовьтесь к интенсивной стрельбе – слева появится большой отряд наемников.

## ИРАН, ОПЕРАЦИЯ ПЕРВАЯ. ОСТРОВ КХАРГ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 3)

*Рекомендуемое оружие*: CAR15/203.
Перебравшись с вертолета на лодку, вставайте за пулемет и готовьтесь к встрече с вражескими катерами. Они будут появляться в следующем порядке: слева, справа, два слева, два справа, слева. Выбравшись на берег, идите в сторону здания, уничтожив издали всех врагов. Затем разыщите отряд «Дельта». Пока вам зачитывают следующее задание, пройдите чуть вперед и издали уничтожьте всех часовых: в дзотах, на аэродроме, на вышке. Далее взорвите три зенитки и приготовьтесь к обороне. Врагов будет около трех десятков, плюс два броневика.



Взрывая зенитные установки, позаботьтесь, чтобы ваши товарищи отошли подальше. Их смерть приведет к провалу миссии.



Как только вы уничтожите третью зенитку, со всех сторон повалят повстанцы. Сначала расстреляйте грузовик, перевозящий вражеских солдат.

## ИРАН, ОПЕРАЦИЯ ВТОРАЯ. НЕФТЯНОЙ ТЕРМИНАЛ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 3)

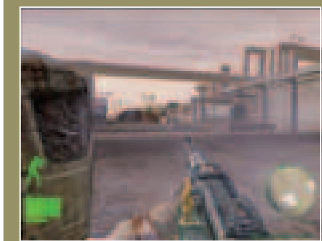
***Рекомендуемое оружие*: M16/203 или PSG-1.**
**Высадившись на берег, двигайтесь по стрелке к мосту. Расправившись с джипом и дзотом, идите в деревню. Она хорошо охраняется несколькими пулеметчиками и джипами. Идите к развалинам, где вы увидите троих заложников в синих костюмах. Спускайтесь в бункер. Убив пятерых колумбийцев, остановитесь. За углом слева от шестого врага находится пулеметчик (впереди – еще один). Возьмите на столе документы и выбирайтесь наружу прежним путем. Смените в Armory стандартное оружие на снайперскую винтовку PSG-1. В течение десяти минут вам предстоит оборонять позицию. Снайперка позволит вам зачищать ряды противника издалека. Наиболее безопасное место для отстрела –**



Выйдя на пристань, расправьтесь с охраной. Старайтесь попасть в бочки с бензином.

РОМАН ТАРАСЕНКО_POLOSATIY@GAMELAND.RU

джип, стоящего справа от входа в бункер.



Добравшись до Armory, берите пулемет SAW – на дороге появятся сразу пять броневиков и два грузовика. Другое оружие здесь не поможет.

## ИРАН, ОПЕРАЦИЯ ТРЕТЬЯ. НЕФТЯНАЯ ПЛАТФОРМА (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 3)

*Рекомендуемое оружие*: PSG-1.
Перед высадкой лодка сделает круг вокруг нефтяной платформы. Постарайтесь за это время убить как можно больше часовых. Попав внутрь, зачистите все помещения. В первой комнате вас караулит иранец. Подойдя к металлическому мостику, «снимите» пулеметчика слева над головой. Поднимайтесь по лестнице на поверхность. Вам надо уничтожить двух солдат, охраняющих вертолетную площадку. Проверьте все контейнеры, после чего идите на другую половину платформы и спускайтесь на нижний этаж. Вам предстоит спасти двух заложников, а затем отвести их на площадку. Прилетит вертолет, после чего нужно будет заминировать три ракетные установки (придется пополнять боезапас в Armory). Поднявшись в воздух, взрывайте цель.



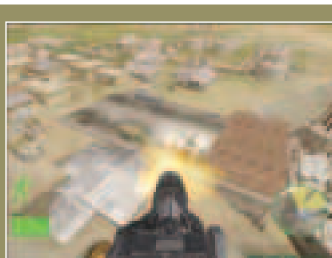
Как только подплывете к платформе ближе, убейте всех часовых (они вас не увидят). В дальнейшем это заметно упростит прохождение миссии.



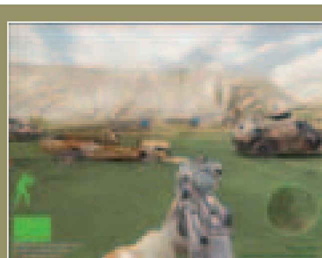
Доставив к вертолетной площадке первого заложника, вы получите задание уничтожить вражеские катера. Не тратьте время на поиск пулемета – расстреляйте патруль прямо с площадки.

## ИРАН, ОПЕРАЦИЯ ЧЕТВЕРТАЯ. НАСОСНАЯ СТАНЦИЯ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 4)

***Рекомендуемое оружие*: CAR15/203 или PSG-1.**
**Встаньте за пулемет и готовьтесь отстреливать силы неприятеля на земле. Первостепенные цели – джипы и ракетчики. Приземлившись, идите вперед по дороге. На вашем пути встанут: десяток-другой солдат, четыре джипа, пулеметчики и гренадер. Следуйте к пробоине в стене. Ни в коем случае не стреляйте в синие грузовики, перевозящие химикаты. Возвращайтесь на дорогу и шагайте по стрелке. Разобравшись с небольшим отрядом иранцев, вы снова встретитесь с синими грузовиками. Уничтожьте четыре броневика, охраняющие химикаты. Садитесь в кузов ведущей машины и готовьтесь к перестрелке. В конце деревни вас ждет американская база.**



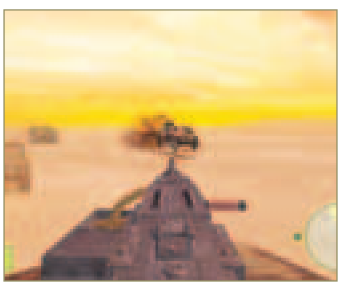
С воздуха «поливайте» огнем все подряд, но особое внимание уделяйте джипам и бочкам с бензином (возле них часто стоят ракетчики).



Охраняйте синие грузовики от любых атак. Попасть во врагов во время езды будет непросто, поэтому используйте альтернативный огонь CAR15/203 – гранаты.

## ИРАН, ОПЕРАЦИЯ ПЯТАЯ. МЕСТОРОЖДЕНИЕ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 9)

*Рекомендуемое оружие*: CAR15/203.
В составе колонны вам необходимо будет проехать через нефтяные поля. Отстреливайте по сторонам врагов. Благо, патроны в пулемете не кончаются. Далее придется идти пешком. За одним из поворотов находится база иранцев, охраняемая двумя десятками солдат. Вам придется защищать подразделение SAS от наемников. Дойдя до нефтяной скважины, заберитесь на холм. С двух сторон выедут три броневика-камикадзе. Уничтожьте их, не подпуская близко к скважине. Затем идите ко второй нефтяной разработке и охраняйте инженеров, прилетевших на вертолете союзников.



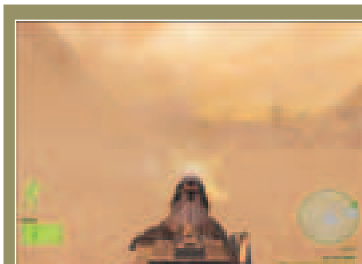
Двигаясь в колонне, концентрируйте огонь на вражеских броневиках и ракетчиках, стоящих на вышках. С остальными повстанцами справятся союзники.



Как только достигните нефтяной скважины, занимайте господствующую позицию и издали взорвите два иранских броневика. Еще один камикадзе появится с левой стороны горы.

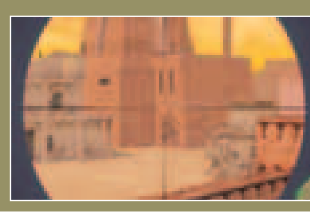
## ИРАН, ОПЕРАЦИЯ ШЕСТАЯ. КРЕПОСТЬ (КОЛИЧЕСТВО SAVE – 3)

***Рекомендуемое оружие*: G36 (далее – PSG-1).**
**Не покидайте вертолет сразу. Сначала уничтожьте всех иранцев, а также три броневика и пулеметчика, охраняющих вход в город. На второй улице вас встретят три повстанца и пулеметчик в дзоте. Пробравшись по узкому переходу, вы выйдете на перекресток. На крыше вдали поочередно появятся два ракетчика, еще один будет справа (там же пулеметчик), а слева – гренадер. Еще два пулеметчика выжидают на открытой улице. Забирайтесь на крышу здания и взорвите первую зенитку. Как только вы найдете Armory, из-за угла появится вражеский отряд и два броневика. Отбившись, забирайтесь на крышу и взорвите вторую зенитку. Выйдя на центральную улицу, разберитесь с пулеметчиком на углу, двумя ракетчиками в окнах и еще двумя на дальнем доме. Исследуйте здание (внутри находятся пулеметчик и два солдата) и освободите заложника. Затем лезьте на крышу и взорвите третью зенитку. Осталось лишь попасть в крепость и уничтожить лидера повстанцев по имени Хаатим Джаарих Бин Шамим Калб. Желательно, чтобы у вас остался хотя бы один save. Главарь сидит в самом последнем доме на верхнем этаже в обнимку с пулеметом. Опасайтесь минных полей (отмечены красными колышками).**



Приземлившись, не покидайте вертолет. Сначала расстреляйте из пулемета часовых, а также вражескую технику.





С крыши, где находится вторая зенитка, можно с помощью снайперского прицела «снять» ракетчиков и пулеметчика вдалеке, а также охранников внутри крепости.


ОБЗОРЫ ДИСКОВ 2003/2004
GUIDE DVD
350 фильмов на DVD
R5
На DVD приложении
• 50 фрагментов лучших фильмов
• Тесты для настройки ДК
• Полезные советы: все, что вам нужно знать при покупке DVD
В ПРОДАЖЕ С 17 МАРТА

## DIGMA – НОВЫЙ БРЕНД НА РЫНКЕ ПАМЯТИ



Компания Merlion, официальный дистрибьютор продукции Digma, начала поставки новой линейки модулей DDR памяти, представленной моделями емкостью от 128 до 512 Мбайт. Будут предложены как обычные 333/400 МГц планки памяти, так и «быстрые», 466/500 МГц варианты. Вряд ли компания сразу привлечет оверклокеров, привыкших к дорогим, но прекрасно зарекомендовавшим себя маркам Kingston, Transcend и OCZ, но обычных пользователей продукция Digma вполне устроит. О ее качестве и надежности говорит прилагаемая пятилетняя гарантия. Кроме DDR модулей, выпускается еще и широкий спектр флеш-карт, которые уже давно знакомы российским покупателям. ■

## РАЗГОНУ ATHLON FX БЫТЬ!



Известная в оверклокерских кругах компания OCZ Technology выпустила комплект двух регистровых PC3500 (433 МГц) DDR модулей памяти. Напомним, что система на последнем процессоре от AMD – Athlon FX – требует для работы именно такой памяти, но на сегодняшний день были доступны лишь 400 МГц модели. Выпуск подобного комплекта говорит о том, что новейшая 64-битная платформа от AMD все же поддается разгону, а быстрые регистровые DDR модули действительно востребованы на рынке. Обе планки тщательно тестируются в совместной работе, а потому их параметры максимально схожи. Для охлаждения используются традиционные для продукции OCZ медные теплоотводные пластины, что необходимо при работе на высоких частотах. Ориентировочная розничная цена пока неизвестна, но о доступности комплектов говорить не приходится. ■

## МИНИАТЮРНАЯ КЛАВИАТУРА BENQ

Компания Benq, известная на российском рынке своим широким ассортиментом жидкокристаллических панелей, представила новый комплект манипуляторов, состоящий из миниатюрной клавиатуры и оптической мышки. В официальном пресс-релизе указывается, что была применена инновационная технология X-Touch, делающая нажатия клавиш бесшумными и легкими. Новинка действительно имеет очень компактные размеры – 27x13 мм, а ее толщина меньше сантиметра. Впрочем, это не помешало разместить дополнительные кнопки, такие как запуск веб-браузера, почтового клиента и элементов управления звуком, что, конечно, говорит об удобстве модели. Если использование подобного устройства в домашних условиях не слишком целесообразно, то обладателей мобильных компьютеров комплект наверняка заинтересует.



## ПРОИЗВОДИТЕЛЬНАЯ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА MATX



Компания PowerColor, довольно известный производитель видеокарт, представила свою новую материнскую плату, выполненную на основе набора системной логики ATI Radeon 9100 IGP. Ее краткие технические характеристики: поддержка процессоров Intel Celeron/Pentium 4 с частотой системной шины до 800 МГц, возможность установки до 2 Гбайт 400 МГц DDR SDRAM (на плате имеются 2 DIMM слота). Новинка оборудована интегрированным сетевым адаптером и аудио-кодеком, а также встроенным видеочипом Radeon 9200. Впрочем, на плате есть стандартный AGP слот, так что присутствие существенно повышающего стоимость и при этом медленного интегрированного чипа не оправдано. В целом, это весьма быстрая и функциональная плата, которая, возможно, станет основой неплохих barebone систем. ■

## GEFORCE FX5950 ULTRA ОТ GIGABYTE

Тайваньская компания Gigabyte выпустила флагман своей линейки видеокарт на мощнейшем чипсете nVidia – GeForce FX5950 Ultra. Частота процессора на плате несколько выше, чем у аналогов, – 520 МГц. Объем памяти составляет 256 Мбайт с 256-битным доступом. Для охлаждения используется фирменная конструкция Gigabyte, размеры которой превосходят даже знаменитый OTES от Abit. Принцип работы, однако, схож – вентилятор выдувает поступающее в отводный канал тепло. По заверениям компании, плата может быть немного разогнана. Для этого в комплекте поставляется весь необходимый набор программного обеспечения. Также прилагается несколько популярных игр и мультимедийных продуктов. Цена новинки, вероятно, будет находиться в пределах стоимости аналогичных решений от других компаний. ■



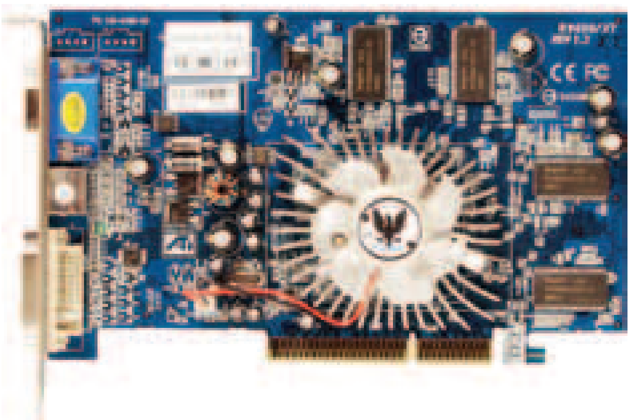
## МУЗЫКА В ЧАСАХ

Наручные часы с функцией флеш-накопителя с интерфейсом USB сегодня уже не редкость, а вот часы-mp3-плеер пока еще довольно экзотичны. Конечно, один из лидеров этого рынка, компания Casio, уже давно выпустила подобную модель, но похвастаться компактностью она вряд ли может, да и цена модели очень высокая. Исправить ситуацию решила фирма LAKS, представившая небольшие часы с флеш-памятью объемом от 32 до 256 Мбайт. Помимо проигрывания файлов, есть возможность записи, а потому круг применения часов очень широк. На массовый рынок новинки выйдут совсем скоро; ориентировочная цена составит $110 за 32 Мбайт модель и $350 за 256 Мбайт. ■



## СРЕДНИЙ КЛАСС ОТ S/U/M/A

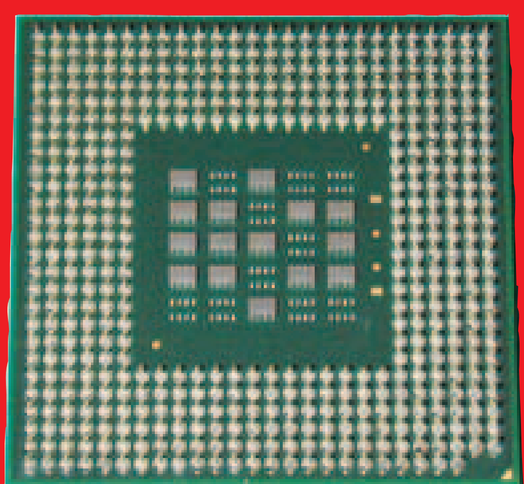
Компания S/U/M/A, довольно крупный производитель видеокарт, объявила о выпуске двух плат на основе чипа ATI Radeon 9600XT. Различаются новинки объемом установленной памяти – в младшей версии имеется 128 Мбайт, а в более дорогом варианте – 256 Мбайт. Рабочие частоты составляют стандартные для подобных плат 500/600 МГц (чип/память). Помимо всего прочего, присутствуют DVI и TV-out выходы. Примерная розничная цена пока неизвестна, но есть все основания полагать, что она традиционно будет немного ниже, чем у дорогих и известных брендов. Заметим, что в среднем классе видеокарт Radeon 9600XT является весьма рациональной покупкой. ■





## INTEL ПРЕДСТАВИЛА НОВЫЙ PENTIUM 4

Фирма Intel официально представила новые версии процессоров Pentium 4. Их основой является 0.09 мкм ядро Prescott. Уменьшение технического процесса с 0.13 мкм до 0.09 позволяет достичь больших частот, хотя не все современные материнские платы совместимы с этими чипами. Итак, были объявлены следующие модели: Pentium 4 2.8A ГГц – отсутствие поддержки технологии Hyper Threading, системная шина – 533 МГц; Pentium 4 2.8E, 3.0E, 3.2E, 3.4E ГГц – все процессоры работают с HT, частота системной шины – 800 МГц, кэш второго уровня – 1 Мбайт. Официальные оптовые цены (в партиях от 1000 штук) выглядят следующим образом: 3.4 ГГц – $415, 3.2 ГГц – $275, 3.0 ГГц – $220 и $178 за младшую, 2.8 ГГц версию. Несомненно, увеличение кэша положительно повлияет на итоговую производительность процессоров, да и цены на сей раз выглядят относительно реальными – во всяком случае, раньше стоимость топовой модели процессора Intel превышала $600. ■



ТЕСТ MIDDLE END ВИДЕОПЛАТ

# ТЕСТИРУЕМ ВИДЕОПЛАТЫ "ЗОЛОТОЙ СЕРЕДИНЫ"!

Intel и AMD бьются за лишнюю сотню мегагерц в своих процессорах, фирмы, выпускающие жесткие диски, стремятся перещеголять друг друга по числу гигабайт и оборотов. Ничуть не стесняясь того, что всю эту мощь можно направить на серьезные цели, разработчики игр используют результаты технологического прогресса в своих корыстных интересах, выпуская все более требовательные к ресурсам игры. Сейчас мы можем выбирать из огромного количества видеоплат – они различаются по цене и производительности, по технологиям и многим другим параметрам. Но, как и при любом выборе, здесь есть «золотая середина». Сегодня мы тестируем изделия, к которым этот термин подходит лучше всего: платы среднего ценового диапазона (максимальная цена чуть выше 200 долларов), обладающие достаточно высокой производительностью.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании 3logic (т. 737-61-09, www.3logic.ru), USN (т. 775-82-02, www.usn.ru), Сетевая лаборатория (т. 500-03-05, www.netlab.ru)

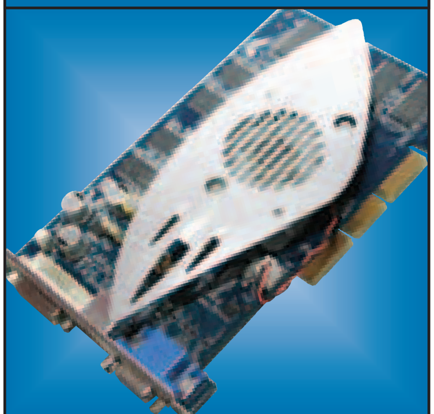
## ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. ASUS V9950 – вне конкурса
2. Gigabyte GV-N57U128D GeForce FX 5700 Ultra
3. MSI StarForce GeForce FX 5700
4. ABIT Siluro GeForce FX 5600
5. MSI StarForce GeForce FX 5600XT
6. Sapphire Atlantis Radeon 9600
7. ATI Radeon 9600
8. Sapphire ATI Radeon 9600XT

## ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Как и платы, компьютер принадлежит к системам среднего класса: процессор AMD AthlonXP 2200+, системная плата ABIT KD7 на наборе микросхем VIA KT400, 256 Мб памяти DDR333, жесткий диск Seagate Barracuda емкостью 120 Гб со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, 17'' монитор IIYAMA, частота обновления 100 Гц (в некоторых тестах 85). Операционная система Windows XP SP 1. Для плат ATI использовался драйвер Catalyst 3.10, для NVIDIA – ForceWare 52.16. При тестировании применялись Quake III Arena, Unreal Tournament 2003 и Halo. Количество кадров в секунду (fps) измерялось средствами, встроенными в сами игры. Первые две весьма известные и все еще очень популярные. Они построены на предыдущих версиях OpenGL и DirectX. Halo же полностью использует воз-

## ABIT SILURO GEFORCE FX 5600



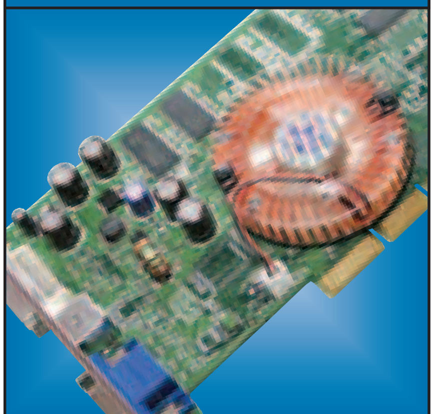
**ЦЕНА (У.Е.): 144**

★★★★

*Тип ГП*: GeForce FX 5600
*Объем памяти*, Мб: 256
*Частота ядра*, МГц: 300
*Частота памяти*, МГц: 400
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Вентилятор
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, TV-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): SiluroDVD 4, Soldier of Fortune II Demo, Windows Blinds NV Edition, Earthviewer 3D Demo

У этого изделия, единственного в обзоре, есть «моддинговая штучка» – вентилятор с синей подсветкой. Видимо, сделано это для того, чтобы устройствам внутри системного блока не было скучно, так как при закрытом корпусе, само собой, никакого освещения вы не увидите. В остальном же плата достаточно стандартна. Обычные разъемы, вентилятор, графический процессор среднего класса, средние частоты работы памяти и ядра, ординарные результаты тестов, небогатый набор программ. Но есть и очень положительная черта – 256 Мб памяти, которые очень пригодятся в будущих играх. Хорошая плата среднего уровня, выбор для компьютера, модернизация которого намечается в достаточно скором времени.

## MSI STARFORCE GEFORCE FX 5600XT



**ЦЕНА (У.Е.): 152**

★★★

*Тип ГП*: GeForce FX 5600XT
*Объем памяти*, Мб: 128
*Частота ядра*, МГц: 235
*Частота памяти*, МГц: 400
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Вентилятор
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии): OEM

Плата, построенная на урезанном чипсете GeForce FX 5600XT. Оснащена вентилятором, портом DVI и гнездом TV-Out, имеет небольшие размеры. Посмотрев на результаты, которые она показала, сразу становится понятно, чем отличаются изделия на полноценном чипсете от своих младших собратьев. Все характеристики ниже, чем у платы ABIT, которая использует полную версию набора микросхем NVIDIA GeForce FX 5600. Возможно, здесь помогло бы увеличение частот работы памяти и ядра, но слабая система охлаждения, скорее всего, положит конец этому начинанию. Результат теста Halo позволяет утверждать, что на будущие игры с этой картой вряд ли можно рассчитывать. Наверное, единственный результат ее применения – офисный компьютер, на котором иногда запускаются не очень новые игры.

## SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9600



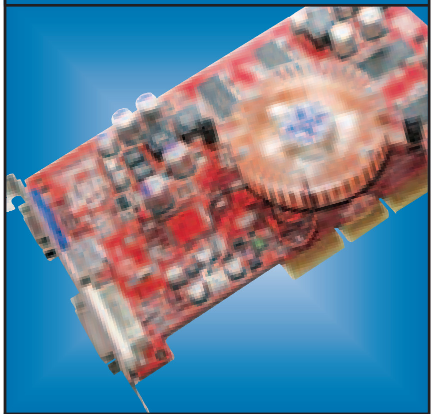
**ЦЕНА (У.Е.): 124**

★★★★

*Тип ГП*: Radeon 9600
*Объем памяти*, Мб: 256
*Частота ядра*, МГц: 325
*Частота памяти*, МГц: 190
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Радиатор
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, Video-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): OEM

Построенная на среднего уровня чипсете от ATI, эта небольшого размера плата имеет несколько особенностей. Во-первых, она оснащена гнездом Video-Out (помимо обычного DVI), во-вторых, вообще не имеет вентилятора, только большой радиатор, в-третьих, оснащена 256 Мб памяти. Отсутствие вентилятора явно нельзя отнести к достоинствам, а вот большой объем памяти может сильно пригодиться в будущем. Несмотря на невысокие частоты работы, плата показала хорошие результаты во всех тестах, составив достойную конкуренцию плате ABIT Siluro GeForce FX 5600, оснащенной тем же количеством памяти и построенной на сходном по уровню чипсете. Высокая производительность, 256 Мбайт памяти, гнездо Video-Out – вот достоинства этой платы.

## MSI STARFORCE GEFORCE FX 5700

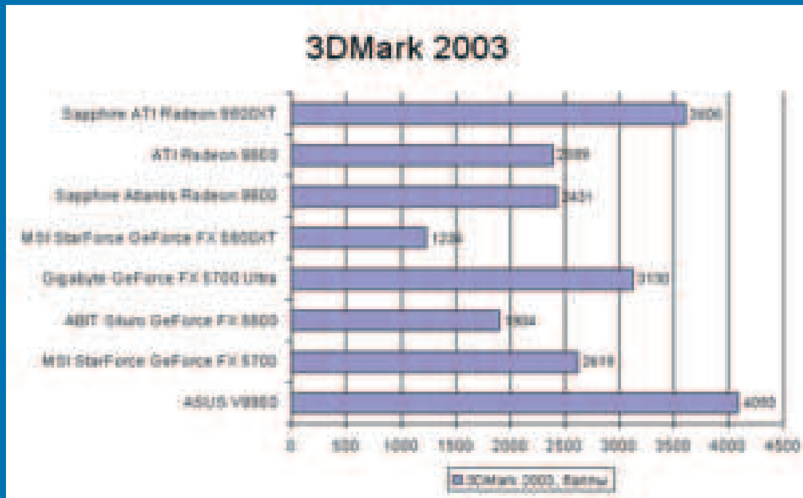


**ЦЕНА (У.Е.): 199**

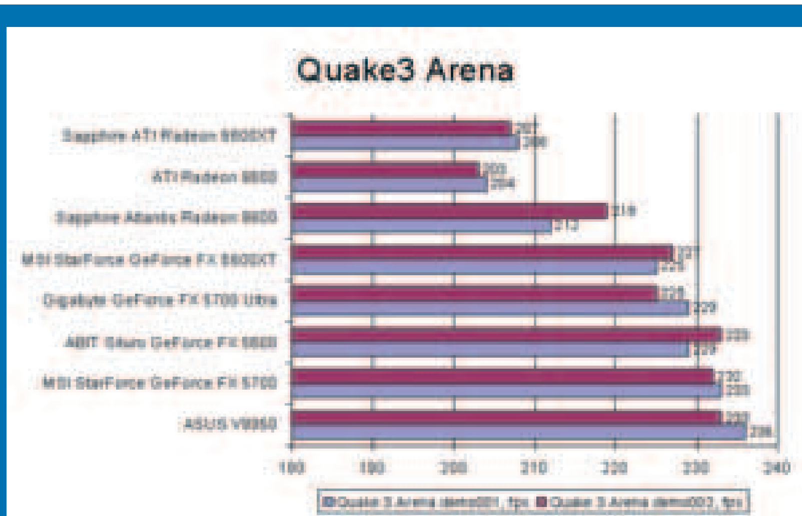
★ ★ ★ ★ ★

*Тип ГП*: GeForce FX 5700
*Объем памяти*, Мб: 128
*Частота ядра*, МГц: 300
*Частота памяти*, МГц: 550
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Вентилятор
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, TV-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III Morrowind, Duke Nukem Manhattan Project, семь демоверсий игр, 3D DeskTop, FarStone VirtualDrive+, FarStone RestoreIT!, InterVideo WinDVD, Supreme Foreign Language Learning Machine, MSI Media Center Deluxe II

Средних размеров плата, построенная на быстром чипсете, оснащена вентилятором на графическом процессоре, гнездами TV-Out и DVI. Имеет достаточно высокие частоты работы памяти и ядра, поддерживает фирменную технологию разгона, в комплекте поставляется специальная утилита, которая позволяет эту возможность реализовать. Непонятно только, почему нет радиаторов на микросхемах памяти. Так что с повышением производительности лучше повременить. Плата показала неплохие, выше среднего, результаты во всех тестах, что, вкупе с просто отличным набором прилагаемых программ и игр, делает ее очень привлекательным выбором.




В этом синтетическом тесте лидирует Sapphire ATI Radeon 9600XT.




Почти все платы очень успешно справились со старым OpenGL-движком игры-ветерана.

можности DirectX 9. На результаты последнего тестирования стоит обратить особое внимание – становится понятно, на что можно рассчитывать в будущих играх. Также мы использовали пакет синтетических тестов 3DMark 2003. В нем отражены все технологии из последнего DirectX, включая такие популярные в современных играх вещи, как пиксельные и вертексные шейдеры версии 2.0.

*Совет. Всегда используйте последние версии драйверов для вашей платы, не ленитесь скачивать их и устанавливать. Эти строки не оплачивались компаниями, предоставляющими доступ в Интернет, просто используя последние версии ПО, вы можете существенно выиграть в производительности.*

*Если вас не устраивает быстродействие в какой-либо игре, воспользуйтесь настройками драйвера своей видеоплаты. Войдите в меню «Экран» в панели управления Windows. Нажмите на кнопку «Дополнительно». В закладках Direct3D и OpenGL переместите ползунок в сторону надписи «Скорость» (или «Максимальная производительность»).*

*Все более популярным способом соединения монитора и видеоплаты становится гнездо DVI. Использование этого цифрового стандарта соединения позволяет избежать двойного преобразования видеосигнала на пути от платы до монитора. Это самым лучшим образом сказывается на качестве картинки.*

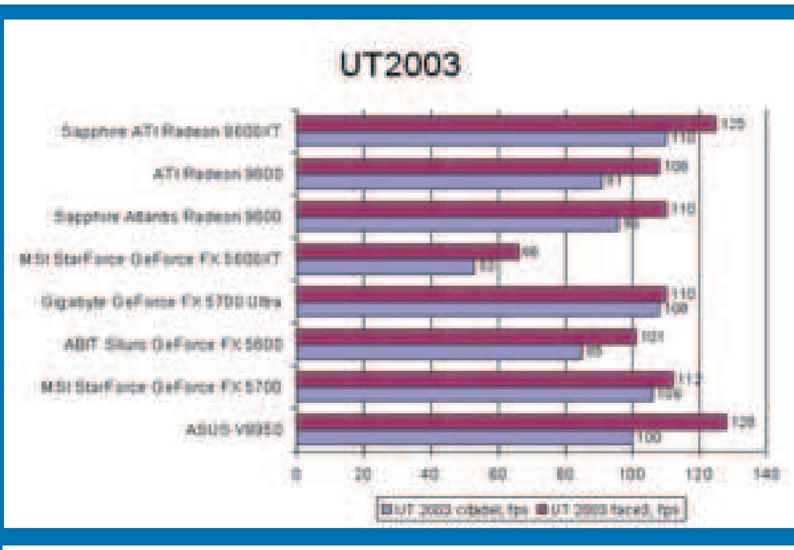
### НЕЧЕСТНАЯ БОРЬБА ЗА ПОБЕДУ В ТЕСТАХ

Популярный тестовый пакет 3DMark 2003 оказался втянут в сомнительную историю. Результаты, которые он выдает, ставятся под сомнение. Дело касается компании NVIDIA. Она, используя технологические особенности собственных плат, дорабатывает драйверы таким образом, чтобы качество картинки в тестовых сценах понижалось, а производительность, соответственно, повышалась. Разработчики 3DMark борются с этим, выпуская «заплатки», нейтрализующие доработки в драйверах NVIDIA, а создатель плат TNT и GeForce выпускает новые версии драйверов, устраняющие последствия деятельности «заплаток» 3DMark. Замкнутый круг. По слухам, не все ладно в этом смысле и у компании ATI.

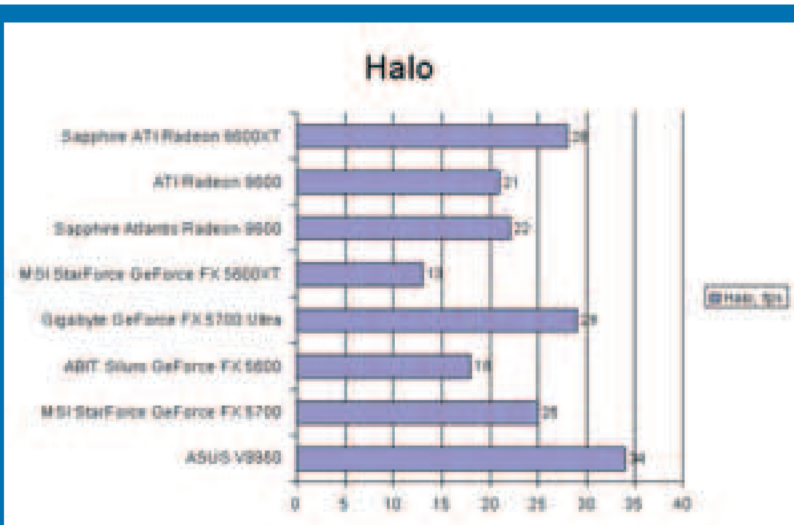
## СЕГОДНЯ И ЗАВТРА

Покупая любое устройство, всегда надеешься, что оно прослужит долго: и не сломается, и не устареет слишком быстро. Применительно к видеоплатам это означает желание играть с ее помощью не только в игры, которые вышли недавно (не говоря уж о тех, что появились гораздо раньше), но и в те, выпуск которых только намечается. Отвечают ли таким запросам участники сегодняшнего тестирования? Попробуем разобраться. Что касается игр, которые вышли более полугода назад, – бесспорно. Можно смело запускать любой хит, который демонстрировал слайд-шоу на вашей старой плате и наслаждаться скоростью. Чуть сложнее с играми, толь-

## ТЕСТ MIDDLE END ВИДЕОПЛАТ




Урезанная плата MSI StarForce GeForce FX 5600XT серьезно отстает от других.




Победитель обзора, плата Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra, лучше всех показала себя в игре, построенной на DirectX 9.

ко-только появившимися в продаже. В принципе, производительности у наших участников хватает на любую существующую игру. Кроме тех, на которых непосредственно проводилось тестирование, мы запускали и такие, как Max Payne 2, Need for Speed Underground, а также несколько менее известных, но столь же современных игр. Выставлялись максимальные графические настройки – быстродействие было отличным. Это может не касаться только плат, которые построены на урезанных версиях чипов. Смысл «обрезания» в том, что берется обычный чипсет, в нем уменьшается, например, количество конвейеров, снижаются частоты работы памяти и ядра, ставится более медленная память. Но при этом сохраняется поддержка всех технологий, которые есть в полноценном варианте чипсета, так что наклейки вроде «DirectX 9x&OpenGL 1.X Supported» обязательно присутствуют. Такая плата, для отличия, маркируется некими символами (к примеру, SE у плат ATI, XT у плат от NVIDIA) и пускается в продажу. Несмотря на низкую, по сравнению с платой на обычном, не урезанном чипсете, цену, мы не советуем приобретать вам данные изделия. Их производительность крайне низкая, и даже нынешние игры (например, Max Payne 2), если выставить графику на максимум (то есть включить анизотропную фильтрацию, шестикратный антиалиасинг), идут на них с хорошо заметными подтормаживаниями.

*Совет. В качестве радикального средства повышения производительности можно использовать так называемый разгон. Он заключается в повышении частот работы памяти и ядра видеоплаты. Обычно в комплекте с каждой платой поставляется соответствующая утилита. Но подобный путь может вызвать перегрев и в итоге повреждение платы.*

### ПРЕИМУЩЕСТВА ПОДДЕРЖКИ DIRECT X9.0. ПИКСЕЛЬНЫЕ И ВЕРТЕКСНЫЕ ШЕЙДЕРЫ

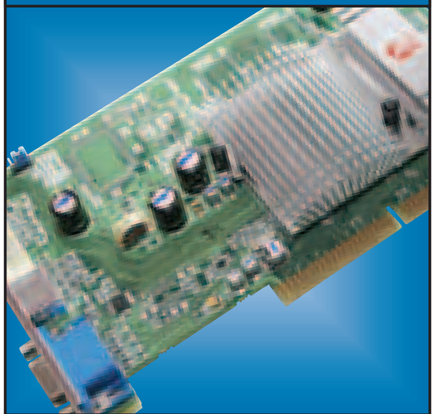
Что же нам дает наклейка DirectX 9 Supported? Во-первых, совместимость с подавляющим большинством игр. Во-вторых, две очень нужные и популярные технологии, которые все чаще и чаще используются в современных играх. Это пиксельные и вертексные шейдеры версий 2.0.

Вертексный шейдер (вершинный, Vertex) – это функция, которая управляет вершинами полигонов. Примером его работы служат такие эффекты, как туман, зеркальное отражение, реализация лицевой мимики.

Пиксельный (pixel) шейдер отвечает за попиксельный расчет объектов. Используя эту технологию, программисты могут придавать объектам небывалую реалистичность и индивидуальность. Это шероховатости, рельефность, волосы на модели человека. Очень эффектно выглядят созданные таким образом тени или огонь. Так сделаны и фигурки слона и носорога в тесте 3DMark 2003.

А что такое полигон? В графике полигон – треугольник, из множества которых и состоит изображение. У каждого треугольника имеются вершины, характеризуемые кучей переменных: цвет, освещение и так далее.

### ATI RADEON 9600



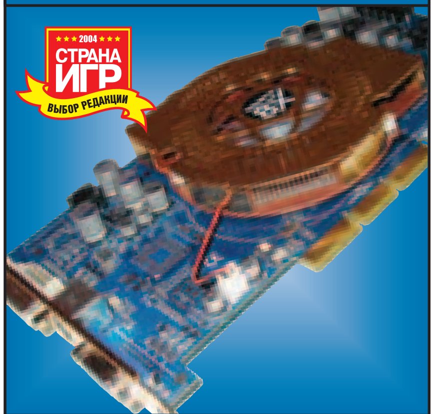
**ЦЕНА (У.Е.): 111**

★ ★ ★ ★

*Тип ГП*: ATI Radeon 9600
*Объем памяти*, Мб: 128
*Частота ядра*, МГц: 324
*Частота памяти*, МГц: 202
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Радиатор
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, TV-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): OEM

Очень средненькая и невыдающаяся плата. Стандартный набор гнезд и портов, отсутствие вентилятора (присутствует только радиатор), 128 Мб памяти, небольшие размеры, средние частоты и производительность. Впрочем, эта плата опережает изделие MSI, построенное на урезанной версии чипа GeForce FX 5600, и может стать хорошей альтернативой всем картам начального уровня, а также тем, что реализованы на различных неполноценных чипах. Но вот конкурировать с чем-то более серьезным она вряд ли сможет, а вы не добьетесь от нее высокой производительности при максимальном уровне графики в играх с новыми технологиями.

## GIGABYTE GEFORCE FX 5700 ULTRA




**ЦЕНА (У.Е.): 209**

★ ★ ★ ★ ★

*Тип ГП*: GeForce FX 5700 Ultra
*Объем памяти*, Мб: 128
*Частота ядра*, МГц: 474
*Частота памяти*, МГц: 906
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Вентилятор и радиаторы на памяти
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, TV-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): Tomb Raider The Angel of Darkness, Willrock, Rainbow Six 3 Raven Shield, Power DVD 5

Победитель обзора. Быстрая память DDR-II, самые высокие частоты работы и мощный графический процессор позволили этой плате выиграть награду «Выбор редакции». Но есть и обратная сторона медали – это огромные размеры платы, мешающие ее установить, невозможность использовать PCI-слот, расположеный ниже порта AGP, необходимость дополнительного электропитания, подключаемого через такой же разъем, что и у жесткого диска. Если свободного нет, то лучше подумать о другой покупке – при отсутствии такого питания, быстродействие автоматически понижается. Но великолепная производительность и неплохой набор прилагаемого ПО полностью нейтрализуют эти недостатки.

## SAPPHIRE ATI RADEON 9600XT




**ЦЕНА (У.Е.): 198**

★ ★ ★ ★ ★

*Тип ГП*: ATI Radeon 9600XT
*Объем памяти*, Мб: 256
*Частота ядра*, МГц: 500
*Частота памяти*, МГц: 300
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Вентилятор
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, Video-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): OEM

Эта плата построена на самом мощном чипе ATI в нашем обзоре, имеет 256 Мб памяти, гнездо Video-Out и высокую производительность. В сравнении с другими платами на наборе микросхем Radeon сразу становится видно, что дает пользователям комбинация мощного графического процессора, большого объема памяти и высоких частот работы. В некоторых тестах (3DMark 2003, UT 2003) она даже опережает победителя обзора. Смело можно сказать, что видеокарта хорошо покажет себя и в будущих играх. К сожалению, она не имеет радиаторов на микросхемах памяти - только над графическим процессором. Но, несмотря на это, высокая производительность и большой объем памяти приносят ей титул «Лучшая покупка».

## ASUS V9950




**ЦЕНА (У.Е.): 326**

*Тип ГП*: GeForce FX 5900
*Объем памяти*, Мб: 128
*Частота ядра*, МГц: 400
*Частота памяти*, МГц: 700
*Режим AGP*: 8X
*Средства охлаждения*: Вентилятор, радиаторы на микросхемах памяти
*Поддерживаемые технологии*: DirectX 9, OpenGL 1.4
*Дополнительные разъемы*: DVI, TV-Out
*ПО в комплекте* (для box-версии): OEM

Плата известного производителя проходит вне конкурса, так как ее цена гораздо выше, чем у остальных изделий из нашего обзора. Но что же мы получаем за эти деньги? Самый продвинутый чипсет GeForce FX 5900, 128 Мб памяти, высокие частоты работы, а как результат высочайшую производительность (самые высокие показатели в Halo -34 и 3DMark - 4093). Смело покупайте, если не собираетесь менять видеоадаптер в ближайшие года полтора. Не прогадаете. Но только в том случае, если сможете ее установить. Из-за ее габаритов это не просто. Так же как и плата Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra, это изделие имеет очень большие размеры и нуждается в дополнительном электропитании. Но вряд ли это остановит поклонников высоких скоростей и максимальных графических настроек.

В нашем обзоре примером такого «урезанного» решения служит плата MSI StarForce GeForce FX 5600XT; ее результаты очень показательны. Во всех тестах они ниже, чем у платы ABIT Siluro GeForce FX 5600, в основе которой лежит полноценный набор микросхем GeForce FX 5600. Об играх, которые еще только готовятся к выходу, и речи нет. С ними, кстати, ситуация уж совсем интересная. Все платы, принимающие участие в сегодняшнем тестировании, поддерживают технологии, на которых будут построены эти будущие хиты (например, Doom III и Half-Life 2), так что не стоит опасаться проблем, вроде отказа игрушки запускаться из-за того, что карты не умеют работать с какой-нибудь чудо-технологией. Их производительности также достаточно, но вот рассчитывать, что игра предстанет перед вами во всей красе, не стоит. По крайней мере, это будет достаточно медленно. Хотя на момент выхода таких игр и NVIDIA и ATI выпустят новые чипы, а данные платы соответственно подешевеют и станут позиционироваться как решения нижнего уровня.
Дополняя тему игр будущего, стоит сказать, что в силу разных подходов DOOM III будет показывать лучшую производительность на платах NVIDIA, а Half-Life 2 – на платах ATI. Дело в том, что компания NVIDIA разработала свой язык программирования, который технологически отличается от стандартного языка, на котором пишутся игры, соответствующие спецификациям DirectX. Doom III будет написан на этом языке, а HF 2 будет абсолютно соответствовать DirectX.

*Совет. При покупке видеоплаты есть выбор между вариантами поставки – box или OEM. Первый вариант более дорогой. Это коробочная версия, в которую кроме непосредственно платы, входят описания, комплект игр и дополнительных утилит, различные кабели и переходники. Более дешевый OEM-вариант предполагает только наличие платы.* ■

## ВЫВОДЫ

Все протестированные платы показали достойные результаты. Быстродействия тестируемых устройств достаточно и для старых игр, и совсем свежих; его запаса хватит и на игры недалекого будущего, правда, не с самыми высокими настройками графики. Вышесказанное касается только плат на полноценных чипсетах. Результаты изделия на урезанном чипе (MSI StarForce GeForce FX 5600XT) говорят сами за себя.
Чем выше частоты работы памяти и ядра – тем выше производительность, что продемонстрировала плата Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra. В некоторых случаях она немного уступает Sapphire ATI Radeon 9600XT, но, учитывая набор поставляемого ПО, именно плата Gigabyte получает титул «Выбор редакции». Кроме частот работы важную роль играет видеопамять. Сейчас хватает 128 Мб, но в будущем игры будут обладать и большими по размеру текстурами, для которых и пригодится более объемная память. Высокая производительность и 256 Мб видеопамяти приносят плате Sapphire ATI Radeon 9600XT титул «Лучшая покупка».

ТЕСТ-ЛАБ СОВЕТУЕТ

# НАСТРОЙКА ПОБЕДИТЕЛЯ



У Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra внушительные размеры. На некоторых системных платах она может заблокировать соседний слот PCI.

Выбрать видеоплату – это еще не все. Да и не такое уж это сложное занятие, достаточно прочитать обзор в «Стране игр». Даже установить ее в системный блок, инсталлировать соответствующие драйверы и нужное программное обеспечение –тоже полдела. Мы даже не говорим о выборе подходящей игры, с этим-то справится любой. А вот правильно настроить игру, не просто проставляя галочки напротив параметров, а понимая, что они означают, будет уже посложнее. Но не нужно отчаиваться. Мы вам поможем!

На примере победителя нашего обзора – видеоплате Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra мы расскажем, как ее установить и правильно настроить. Настройки будут описаны на примере игры Max Payne 2.

В установке данной видеоплаты есть несколько нюансов, связанных с размерами. Нам пришлось отсоединить все шлейфы от периферийных устройств, потому что иначе она просто не влезала в порт AGP! Размеры вентилятора и радиаторов таковы, что становится недоступен слот PCI, расположенный под слотом AGP. И последнее – для нормальной работы плате требуется дополнительное электропитание, иначе, во избежание перегрева и выхода из строя, ее быстродействие автоматически понизится. Питание осуществляется через четырехконтактный разъем (такой же, как у жесткого диска и CD-ROM). На этом аппаратная часть установки завершена.

Программная часть установки начинается с инсталляции драйверов. На момент написания статьи последняя версия это ForceWare 53.03. Не поленитесь достать их, возможных проблем и несовместимости с играми будет гораздо меньше.

Теперь о главном. После запуска Max Payne 2 нужно выбрать необходимое разрешение (выбирайте оптимальное для вашего монитора в 32-битном представлении цвета) и установить аппаратную обработку графики (D3D Hardware T&L). Теперь выбираем пункт Options. Конечно, можно просто нажать кнопочку High и обо всем забыть. Но нужно знать, что обозначает каждое меню. Некоторые пункты, такие как Mirrors и Fogging, не вызывают проблем. А вот, например, Antialiasing? Или Texture Filtering? Объясняем.

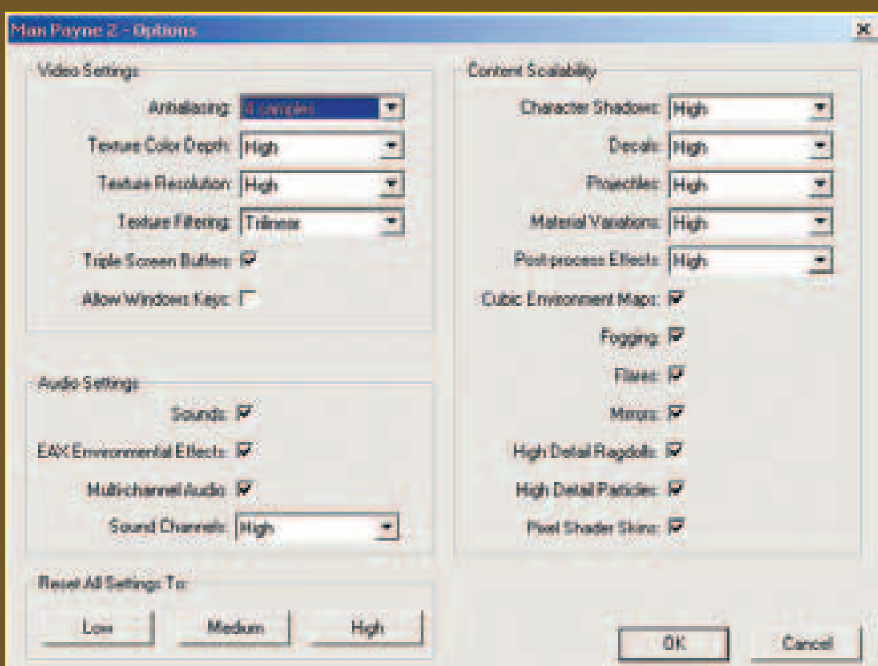
Билинейная фильтрация (bilinear filtering). Эта технология убирает размытость и огромные пиксели, которые можно увидеть при приближении к объектам в играх.

Трилинейная фильтрация (trilinear filtering). Трилинейная фильтрация усредняет цвета пикселей на соседних текстурах, и граница между ними становится почти незаметной на глаз. Вы можете это увидеть, если под углом посмотрите на квадратную колонну в игре. Из-за того, что на «каркас» колонны накладываются текстуры, вы можете увидеть разрывы между ними.

Анизотропная фильтрация (anisotropic filtering) устраняет размытость текстур, заметную при взгляде на них под острым углом. Она бывает двух видов. MIP-мэппинг (MIP-mapping), который используется в платах NVIDIA и RIP-мэппинг (RIP-mapping), который реализован в изделиях ATI. Из-за разных технологических подходов нельзя сравнивать их цифровые обозначения. Например 6X, то есть шестикратный MIP-мэппинг от NVIDIA не будет в точности аналогичен 6X, то есть шестикратному RIP-мэппингу от ATI. Они разные и их вообще нельзя сравнивать.

Антиалиасинг (Antialiasing). Эффект алиасинга можно увидеть при увеличении картинки. Это зазубрины, которые появляются на гранях объектов. Другое название FSAA (Full Screen Antialiasing, полноэкранное сглаживание). Как и анизотропная фильтрация имеет несколько уровней, например 2X, 4X и так далее. Чем выше уровень, тем выше качество изображения; при слабой системе к этому можно добавить – и ниже производительность.

Надеемся, что наше небольшое пособие поможет вам увереннее чувствовать себя при настройке графики в играх. Но если лень... что ж! Выбирайте параметр High или Maximum, ставьте галочки, где только возможно. Это никак не отразится на производительности, мощности данной платы хватит на все. Но лучше разобраться – ведь скоро выйдут более новые игры, и в них наверняка придется чем-то жертвовать, отключать что-то ради пары-тройки лишних fps.■



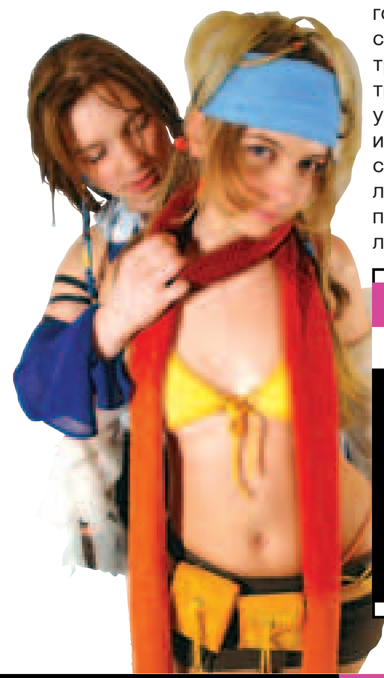

Пункт Options в настройках Max Payne 2. С Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra все настройки можно без опасений выставлять на максимум.

# ФЕСТИВАЛЬ ФЕСТИВАЛЕЙ




**Смотреть аниме можно по-разному. Устроившись на уютном диване перед телевизором или утонув в не менее уютном кресле перед монитором компьютера. Одному или с друзьями. Внимательно или не очень. Сопровождая бурными обсуждениями каждый эпизод или задумчиво провожая взглядом финальные титры. А еще аниме можно смотреть в просторном кинозале, переживая события фильма вместе с сотнями других счастливчиков. Благо, и такая возможность у нас есть.**

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**



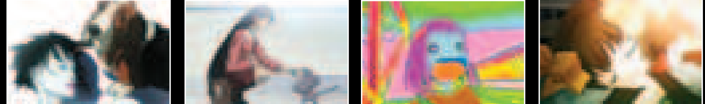
Аниме-фильмы регулярно радовали сначала советских, а потом и российских зрителей в рамках Фестиваля японского кино, проводящегося в нашей стране на протяжении вот уже тридцати семи лет. Одна-две картины в год – до смешного мало, учитывая масштабы анимационной индустрии Страны восходящего солнца, но даже эти, далеко не лучшие фильмы, разжигали любопытство отечественных синефилов. К счастью, начиная с двухтысячного года вполне оформившийся к тому моменту аниме-фэндом обзавелся собственным мероприятием, полностью посвященным показам лучших шедевров японских аниматоров на большом экране. Таким мероприятием стал воронежский фестиваль – задуманный энтузиастами, охотно поддержанный руководством самых «продвинутых» кинотеатров города и быстро получивший статус едва ли не главного события года для российских фэнов – в 2003 году в Черноземье высаживался «десант» анимешников из Москвы, Санкт-Петербурга, Ростова, из Украины и Белоруссии. В двух столицах, тем временем, прижилась практика проведения тематических вечеринок в различных клубах. Такие «аниме-пати» редко связаны с видеопоказом (даже если клуб располагает хорошой проекционной аппаратурой, используется она, разве что, для демонстрации AMV – любительских аниме-клипов), а программа обычно включает выступление «сочувствующих» музыкантов, конкурсы косплея, караоке, да и просто дискотеку. Крупнейшим «аниме-пати» стал питерский «М.Ани.Фест», о котором мы подробно рассказывали в №151(22).

Конечно, подобные мероприятия рассчитаны на тех, кто «в теме»: человек с улицы вряд ли оценит юмор песен о Сейлормун или мастерски сшитый костюм героини Final Fantasy. А как же быть обыч-

### АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

**СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**

**На DVD к этому номеру вы найдете феноменальный трейлер полнометражного фильма Innocence: Ghost in the Shell; вступительный ролик аниме Gunparade March; фэнский клип Shameless Rock Video по аниме FLCL на композицию Speed King группы Deep Purple; клип Chibi Things That Kill на песню группы Bush.**



## Super ShortNews Turbo EX Edition

**ПО ИНФОРМАЦИИ** японской газеты Sankei Sports, бюджет полнометражного аниме-фильма t.A.T.u Paragate с солистками группы «Тату» в главных ролях составляет 500 млн иен (4.7 млн. долларов), создатели планируют одновременную премьеру в Японии, Европе и России в грядущем ноябре. Пока не ясно, как на этих планах отразятся заявления Юли Волковой и Лены Катиной о том, что они хотят покинуть группу.



**ФЭНСКИЙ ВЕБ-САЙТ** Fangoria Magazine (http://www.fangoria.com/) сообщает, что режиссер Рюхэи Китамура завершил съемки 10 дополнительных минут для Ultimate-редакции своего знаменитого экшн-триллера Versus («Противостояние»). Производство Versus 2, кстати, начнется в 2005 или 2006 году, а пока Китамура займется своим американским фильмом и еще одной «крупной» японской картиной. По слухам, это новый фильм о Годзилле, приуроченный к 50-летнему юбилею монстра, приходящемуся на следующий год. Геймерам будет интересно узнать, что Китамура-сан также срежиссировал все сюжетные сценки Metal Gear Solid: Twin Snakes для GameCube.



**КИТАЙСКАЯ ГАЗЕТА** Chengdu Daily Newspaper пишет, что Цуй Харк отстранился от съемок киноадаптации аниме Inital D из-за разногласий с продюсерами из Media Asia Group. На посту режиссера Харка сменил Эндрю Лау, снявший «Властелинов стихий» и «Спецагента» (оба этих гонконгских боевика в России выпустила MC Entertainment). Initial D – история об автогонщиках, подробнее о которой вы можете узнать в прошлом номере «СИ».



ным зрителям, только начинающим открывать для себя аниме? Фэндом известен дружеской атмосферой, анимешники всегда рады новичкам – но практика показывает, что вид человека с улыбкой до ушей и горящими глазами, протягивающего внушительную стопку дисков «для обязательного просмотра», непрерывно при этом тарабарящего на смеси русского, японского и английского, может отпугнуть неподготовленных неофитов. Необходим был фестиваль для всех, а не только для «своих» – аниме нужно было представить широким массам зрителей. Сделать этот шаг решилась компания MC Entertainment, запустившая пробный шар в ноябре прошлого года: показы в московском кинотеатре «Пионер» прошли с аншлагами, причем большую часть публики в зале сложно было назвать настоящими отаку – скорее, это были зрители, что-то слышавшие о японской анимации, но практически с нею не знакомые. Вдохновившись успехом, организаторы объявили о проведении второго, более масштабного московского фестиваля аниме с 4 по 8 марта в Центральном доме предпринимателя (это бывший кинотеатр «Новороссийск») по адресу: улица Покровка, 47/24 (ст. метро «Курская» или «Красные ворота»).




Большой зал ЦДП вмещает 511 зрителей, поэтому вряд ли повторится прошлогодняя ситуация с «Пионером», когда многим просто не хватило мест – тем не менее, билетами лучше озаботиться заранее. Репертуар с указанием времени сеансов вы найдете на следующей странице, билеты на фестиваль стоят в районе 150 рублей. Отметим, что все полнометражные фильмы и сериалы будут демонстрироваться с оригинальным японским звуком в формате Dolby Digital 5.1 и русскими субтитрами. Особое внимание мы бы уделили хедлайнеру мероприятия – фантастической ленте «Почти человек» (Palmu no Ki), а также драме «Обортни» (Jin-Roh) и футуристичному боевику «Последняя субмарина» (Ao no Rokugo). Впрочем, остальные фильмы оказались в программе далеко не случайным образом, и вместе они представляют объемную картину индустрии: самые разные жанры, техники и технологии рисунка, ориентация на различные вкусы, возрастные группы зрителей – все то, чем знаменито аниме. ■

### ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ!

#### СЮРПРИЗЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

**Одними только показами аниме фестиваль не ограничится! Посетителей ЦДП будут ждать косплееры (в программе они указаны как «живые персонажи аниме») и выставка работ победителей конкурсов с сайта Манга.ру, а днем восьмого марта в рамках фестиваля состоится живой и совершенно бесплатный концерт первой российской рок-группы, играющей «анимешную» музыку, Suki Da! (http://www.sukida.ru). Вдобавок к этому, в фойе будет идти продажа релизов MC Ent. по специальной низкой цене!**



### ВНИМАНИЕ!

## КОНКУРС!

**«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают диск с фильмом «Йома: посланцы царства тьмы». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 апреля.**

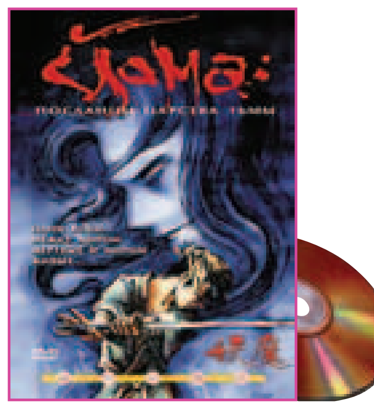
### Вопрос:

**Кто из этих персонажей файтинга Samurai Spirits не существовал на самом деле?**

**1. Амакудзо Сиро Токусадо**
**2. Ягю Дзюбэй**
**3. Накоруру**

**Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).**

**E-mail: banzai@gameland.ru**




### ОЧЕРЕДНЫЕ

## ПОБЕДИТЕЛИ!

**Бокс-сет Serial Experiments lain получает Алексей Хайрутдинов из г. Ташкента: компьютер Лэйн смоделирован на основе 20th Anniversary Macintosh. Love Hina Cristmas Movie достается Алене Теряевой из Москвы: лишним является третий персонаж.**

# ФИЛЬМЫ ФЕСТИВАЛЯ

**«ХАРМАГЕДОН»**
1983

Принцесса Луна ведет лучших экстрасенсов человечества в бой с инопланетными захватчиками. Классическая картина режиссера Рин Таро по манге Осаму Тэдзуки. ■



7 марта, 14:00

**«ЙОМА: ПОСЛАНЦЫ ЦАРСТВА ТЬМЫ»**
1987 — 15

Во время кровопролитной гражданской войны ниндзя Хикагэ встает на защиту страны от порождений мира демонов, каким-то образом прорвавшихся на Землю. ■



6 марта, 17:00

**«ВАМПИР МОСКИТОН»**
1996 — 15

Приключения незадачливого кровопийцы Москитона быстро мутируют из готического ужастика в уморительный гротеск! Катастрофически веселое аниме о вампирах. ■



7 марта, 16:30 (1 часть);
8 марта, 17:00 (2 часть)

**«МОЯ БОГИНЯ!»**
1997

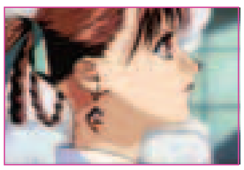
В высшей степени приятная романтическая комедия о парнишке, на которого внезапно свалились три скандинавские богини в образе очаровательных девушек. ■



8 марта, 14:30

**«КАЙТ: ДЕВОЧКА-УБИЙЦА»**
1999 — 18

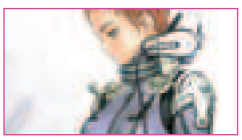
Несовершеннолетние киллеры, ошеломительные перестрелки, виртуозно поставленные драки, кровь и секс. Скандальная лента Ясуоми Умэцу – только для взрослых. ■



8 марта, 23:00

**«ПОСЛЕДНЯЯ СУБМАРИНА»**
1999

Триумф студии Gonzo, стильный боевик о будущем Земли, затопленной в результате смещения полюсов. Обязательно оцените прекрасный саундтрек в стиле бибоп. ■



5 марта, 23:00 (1 часть);
6 марта, 21:00 (2 часть)

**«ОБОРОТНИ»**
2000 — 15

Оперативник спецподразделения не может выстрелить в девочку-террористку, и она взрывает себя у него на глазах... Эмоциональный, пронзительный фильм Мамору Осии. ■



8 марта, 21:00

**«АГЕНТ НАДЖИКА»**
2001 — 15

Приключенческий шпионский детектив, где самые большие пушки, самые коварные злодеи и, естественно, самые красивые девушки.
Джейс Бонд отдыхает. ■



5 марта, 21:00 (1 часть);
6 марта, 19:00 (2 часть)

**«СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО»**
2002

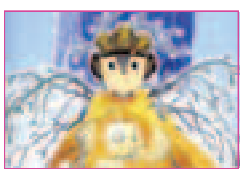
Войска безуспешно воюют с вирусом М34, грозящим вымиранием всей цивилизации. Любовь на этом фоне выглядит безумством, но ведь безумство спасает мир. ■



7 марта, 18:30

**«ПОЧТИ ЧЕЛОВЕК»**
2002

Роскошная современная интерпретация сказки о Пиноккио, снятая одним из лучших учеников Хаяо Миядзаки, Такаси Накамурой. Научная фантастика высшей пробы. ■



5 марта, 18:30

**«САКУРА: БИТВА ЗА ПАРИЖ»**
2003

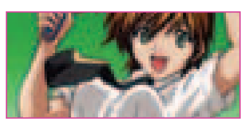
Любители консольных стратегий хорошо знают сериал Sakura Taisen. Новая встреча с персонажами «паропанковой» игровой вселенной произойдет в столице Франции. ■



6 марта, 15:00

**«ЖАРКОЕ ЛЕТО»**
2003 — 15

Забавная эротическая комедия о том, что произойдет, если объединить две закрытых японских школы: для мальчиков и для девочек. Долой раздельное обучение! ■



6 марта, 22:30 (1 часть);
7 марта, 23:00 (2 часть);
8 марта, 21:00 (3 часть)

15 — Значок «не рекомендуется детям до 15-ти лет» означает, что в фильме присутствуют намеки на сексуальные отношения или шутки на эту тему. В картине «Оборотни» есть несколько жестоких сцен, на которые вряд ли стоит смотреть детям. 18 — Значок «не рекомендуется лицам до 18-ти лет» означает, что в фильме открыто демонстрируются сексуальные отношения.

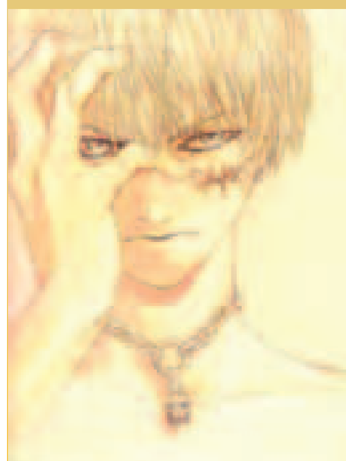
## Super ShortNews Turbo EX Edition

**▸ В СЕТИ ПО АДРЕСУ** http://www.tbs.co.jp/boukyaku открылся официальный сайт нового сериала студии Gainax, Boukyaku no Senritsu («Мелодия забвения»).



**▸ СЛЕДУЮЩИЙ АНИМЕ-ПРОЕКТ** Седзи Кавамори, футуристичный сериал о роботах, носит название Sousei no Aquarian. За анимацию отвечает студия Satelight Inc. (Chikyu Shoujo Arjuna, Macross Zero), и в ее зрелищности сомневаться не приходится.

**▸ АМЕРИКАНСКАЯ КОМПАНИЯ** Image Entertainment анонсировала на 6 апреля выход в 1 регионе трех OVA-фильмов Galerians: Rion. Это CG-анимация, развивающая сюжет квеста Galerians: Ash для PlayStation 2. Судя по всему, штатовский релиз будет отличаться в музыкальном плане: мелодии для японской версии писал Масахико Хагио, но вместо его композиций на диске с саундтреком (он выйдет чуть раньше фильмов) заявлены хиты от Adema, Godhead, Sevendust, Slipknot, The Ataris, Skinny Puppy, The Vandals и Fear Factory.



**▸ СТАЛО ИЗВЕСТНО, ЧТО** детский детективный сериал Detective Conan в США будет носить название Case Closed, главного героя Синьитиро Кудо переименуют в Джимми Кудо, но его секретное имя «Конан Эдогава» (в честь Конана Дойля и Рампо Эдогавы) останется неизменным. Ран Мори станет Рэйчел Мори, Когоро – Ричардом.

# МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)




### BRIGADOON VOL 1: MARIN & MELAN BLUE

Режиссер Йоситомо Йонэтани, 2000–2001

★★★☆☆

Девочка Марин пилотирует гигантского робота, сражаясь с захватчиками из чужого мира. Можно было бы отмахнуться – дескать, подобных сериалов миллион, если б не одно «но». Главная героиня – достаточно нетипичный для этого жанра персонаж. Марин круглая сирота, еле сводит концы с концами, в школе над ней насмехаются сверстники… Brigadoon – в первую очередь драма ребенка, а потом уже сериал с непременными шутками и «дежурными» противниками в каждом эпизоде. Странно, что создатели решили использовать такой отталкивающий дизайн героев: вступительный ролик настраивает на лирический лад, и тут глаз натыкается на отталкивающие, словно бы «вырубленые топором» фигурки персонажей с глупыми рожицами-карикатурами. Следя за основной сюжетной линией, волей-неволей приходится абстрагироваться от графики и спорного юмора. ■






### NUKU NUKU DASH: MODE ONE

Режиссер Йоситака Фудзимото, 1998

★★☆☆☆

Возьмите достаточно прикольный сериал о поселившейся у 14-летнего Рюноскэ Нацумэ гиперактивной девочке-кошке Нуку-Нуку, накиньте пару годков главному герою, безжалостно сцедите половину шуток, сделайте упор на грустноватый романтический сюжет – и вы получите двенадцать OVA-эпизодов, которые заведомо хуже оригинального сериала. Авторы стараются выдоить все соки из шаблонной истории о большегрудой девушке, живущей в одной квартире с мальчишкой-тинейджером, но все это мы видели, и далеко не единожды. Хорошо бы хоть качество анимации было на уровне, так ведь нет, бюджет здесь трехкопеечный, да и мастер-копии хранились как попало: налицо всевозможные дефекты изображения. Если вы хотите чего-то забавного, милого и эротичного – посмотрите Chobits. Или, на худой конец, старый (1992 года) сериал о той же Нуку-Нуку. ■



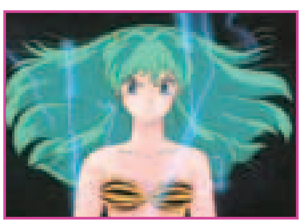



### URUSEI YATSURA: ONLY YOU

Режиссер Мамору Осии, 1983

★★★★☆

В начале восьмидесятых, еще до того, как Мамору Осии прославился на почве интеллектуальной фантастики (Tenshi no Tamago, Patlabor 1-2, Ghost in the Shell), он снял два полнометражных фильма по манге Румико Такахаси Urusei Yatsura (в России прижилось название «Эти несносные инопланетяне») о взаимоотношениях обычного японского паренька Атару и сумасбродной инопланетной пришелицы Лам. По сюжету, от Атару требует взаимности старая знакомая, а Лам, как водится, изо всех сил старается расстроить назревающий союз. В отличие от множества других фильмов первой половины восьмидесятых, первый полнометражник не выглядит сильно устаревшим – причиной тому аккуратный, приятный дизайн персонажей (Такахаси всегда в моде!) и очень качественная анимация. Рекомендуем эту картину всем ценителям – без Urusei Yatsura романтические аниме-комедии вряд ли достигли бы нынешнего уровня. ■



# ИТОГИ НОВОГОДНИХ КОНКУРСОВ

**ВРЕМЯ СОБИРАТЬ УРОЖАЙ!**

## Конкурс во Flashback

Приятно, что у журнала оказалось так много верных поклонников, до сих пор хранящих в сундуках подшивки журналов пятилетней давности. Правильных ответов пришло немало, но абсолютным победителем стал Дмитрий Мухин из Санкт-Петербурга. Такого исчерпывающего, полного письма, да еще написанного с такой любовью, давненько нам не приходилось видеть! Именно ему вручается символическая пальма первенства (от приза писишник-Дима отказался – все призовые игры были приставочными, но уверил, что ему будет достаточно упоминания в журнале. Упоминаем: Питер и «Страна Игр» – братья навек!). Призы же получают: **Попов Алексей (tr5@mail.ru), Юрий Лодыгин (lyurgen@rambler.ru) и Глушков Артур (abysshabit@mail.ru).** Поздравляем!

## Конкурс JRPG

К сожалению, на все четыре вопроса правильно не ответил никто. И то сказать: задачки были не из простых. Победителя пришлось выбирать из тех, кто осилил три первых, самых важных. Им оказался **Паклин Андрей из Перми (masamune2001@mail.ru)**, он и получит приз, предоставленный интернет-журналом Game24.

## Игровая индустрия

Вопросы были на удивление легкие, однако некоторые отвечавшие повелись даже на «плюшевых зайцев». Тем не менее знатоков индустрии среди читателей «Страны Игр» нашлось немало. Самым продвинутым оказался **Дмитрий Федьков (blackdog82@rambler.ru)**

## Гоночный конкурс

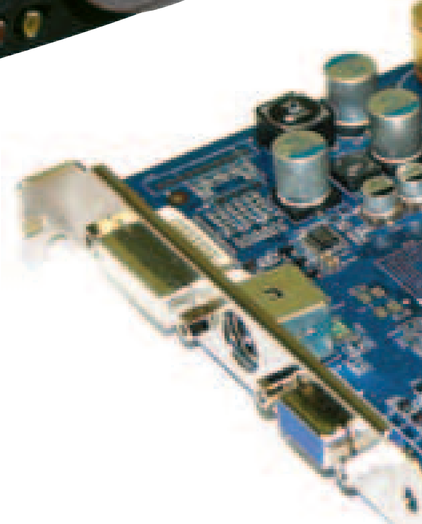
Выявлены полуфиналисты: **Герман Михайлов (tiktak@yandex.ru), Андрей Корнилов (andreyranaway@rambler.ru), Сопрун Игорь (soprun2000@gcnet.ru), Денис Каргин (raztaman@mail.ru), Ладанов Алексей (vonadala@yandex.ru), ЧП Галищев (shift@schekino.tula.net), обладатель ящика veryred@yandex.ru, Авалокитешвара, бодхисатва сострадания (avalokiteshvara@list.ru).** Этих дорогих товарищей мы просим связаться с редакцией для проведения гоночного турнира.






**ОСОБЕННОСТИ**

USB PC Link – возможность подключения к PC и прослушивания MP3-файлов. WooX-технология усиления басов. GamePort – удобный интерфейс для подключения приставок.



## Музыкальный конкурс

Согласитесь, компания Philips предоставила нам очень неслабый приз, так что и вопросы были соответствующими. В каждом скрывался какой-нибудь подвох. Очень многие записывали в родственники к основателю компании Фридриха Ницше и генри Форда, нашлись читатели, перенесшие первое представительство Phillips'a в Казань, а некоторые даже приписали компании разработку знаменитого миелофона из из кинофильма «Гостья из будущего»! Интересных и очень подробных ответов пришло несколько сотен, а вот правильных... С удовольствием сообщаем, что бумбокс Philips AZ-2558 получает **Илья Косицин из города Благовещенска**. Просим счастливчика связаться с редакцией для получения приза.



**ОСОБЕННОСТИ**

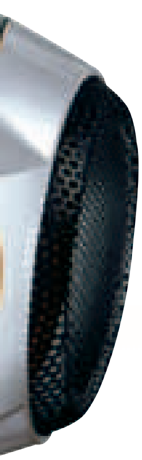
Встроенный интерфес настройки, программируемые кнопки, отсутствие блока питания, возможность расположения непосредственно на коленях.

## Поздравления

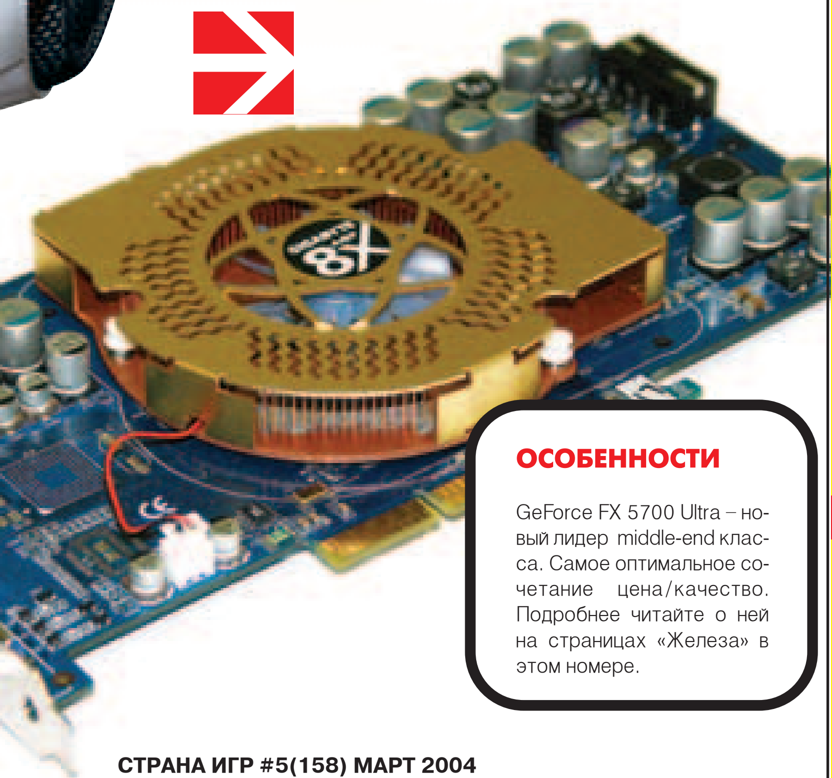
Отечественным игроделам есть чем гордиться: шквал электронных и бумажных писем – лучшее доказательство популярности их игр! Победителей было выбрать не так-то легко, но мы справились с этой трудной задачей.

Итак. Коробка от компании «Софт Клаб» отправляется в Обнинск к Матвееву А. И. (к сожалению, автор письма не указал полностью своего имени). Подарок от «Руссобит-М» достается **Ускову Дмитрию из Мурманска** (между прочим, нашему знатоку всего девять лет!). Поздравления и приз от фирмы «1С» получает владелец адреса **winternights@yandex.ru**. Ну а подарком от «Нового диска» награждается некто под ником **Maxim Pasikov** (**pasikovm@mail.ru**).

# Железный конкурс



Ничто не стало предметом такой страсти, как видеоплата от GIGABYTE – N57U128D на базе чипа GeForce FX 5700 Ultra! Писем пришло просто неимоверное количество, ответы были на удивление подробными, да и правильных оказалось немало. Победителя выбирали всей редакцией. Счастливчиком, которому достается Большое Хрустальное Чудо, оказался **Крюк Денис Дмитриевич** (**denis@icr.omsk.com**) из Омска. Просим победителя связаться с редакцией для получения приза.



**ОСОБЕННОСТИ**

GeForce FX 5700 Ultra – новый лидер middle-end класса. Самое оптимальное сочетание цена/качество. Подробнее читайте о ней на страницах «Железа» в этом номере.

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

# ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

История – забавная штука. История игровой индустрии – тем более. При жизни многие консоли были абсолютно никому не нужны, продавались в мизерных количествах и покрывались пылью на складах. И никакие любители ретро (кроме самых упертых) не стали бы покупать «живую» приставку из этого скорбного списка просто ради того, чтобы посмотреть – а вдруг там есть клевые игры. Эмуляторы же позволяют прямо сейчас ознакомиться с классикой, а затем уже осознанно принять решение о возможной покупке агрегата где-нибудь на сетевом аукционе.

## СЕКРЕТЫ PROJECT TEMPEST

### ЖИВОЙ JAGUAR!

**На наши вопросы отвечает автор Project Tempest, эмулятора консоли Atari Jaguar. Последняя относится к поколению 32/64-битных приставок, является наименее успешной из них и славится тем, что до недавних пор нормально поиграть в игры для нее на PC было нельзя.**

**СИ: Сколько людей в вашей команде, каким достижениями на эму-сцене можете похвастаться ?**

**PT:** Я работал над этим эмулятором в одиночку, начал где-то в 2002 году. Есть у меня и другие интересные проекты, но пока ни один из них не дошел до стадии релиза.

**СИ: Почему был выбран именно Atari Jaguar? Это связано с тем, что именно на этой системе вышли такие интересные игры как Alie vs Predator иTempest 2000, или просто хотелось проверить свои способности программиста?**

**PT:** Да, действительно Tempest 2000 – отличная игра, но меня все же больше интересовала техническая сторона эмуляции этой консоли.

**СИ:** **Каково текущее состояние Project Tempest? Есть ли коммерческие игры, которые работают с его помощью идеально?**

**PT:** Да, и уже немало! По крайней мере, более простые игры вроде Cannon Fodder и Zool 2 запускаются без всяких проблем. Да и тот же Tempest 2000 выглядит вполне прилично.

**СИ: Насколько я понимаю, Atari Jaguar – достаточно старая консоль, и при этом технически более слабая, чем Nintendo 64, PS one или Saturn. Однако эмуляторы Jaguar появились на несколько лет позже, чем в случае с N64. Почему?**

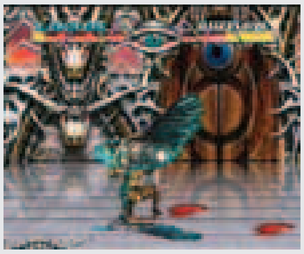
**PT:** В Jaguar имеется больше процессоров, чем в N64 и PSX, то есть архитектура Jaguar и Saturn примерно одинаково сложна. Кроме того, для PS one и N64 можно применять HLE (эмуляцию высокого уровня), что серьезно ускоряет работу программы, а вот с Jaguar и Saturn так не получается. Все приходится эмулировать на низком уровне.

**СИ: Как планируете развивать Project Tempest дальше? Когда программа достигнет состояния, что почти все популярные игры для Jaguar можно будет запускать на среднем PC? И каким должен быть такой «средний PC»?**

**PT:** К сожалению, не уверен в том, что у меня будет время и желание дальше работать над Project Tempest. Как я уже говорил, я параллельно работаю над несколькими другими проектами, которые кажутся мне более приоритетными. Кроме того, я считаю, что PT уже находится в достаточно хорошем состоянии. Что касается системных требований, то могу порекомендовать процессор с тактовой частотой от 2ГГц (на моем Athlon XP 2500+ игра Tempest 2000 работает практически идеально). ■







## ГОЛУБЫЕ БУДНИ MSX

### ВСПОМИНАЕМ О METAL GEAR

Вышла свежая версия blueMSX, эмулятора компьютера MSX, написанного на базе fMSX (проект небезызвестного Марата Файзуллина). Программа эта позиционируется как лучшая в плане запуска игровых приложений, что выражается в правильной поддержке звука, хорошей скорости работы и максимальной приближенности качества графики к тому, что имело место на реальной системе.

На официальном сайте (http://www.vik.cc/blueMSX/) можно ознакомиться с внушительным списком фич. Так, эмулятор поддерживает звуковые чипы AY8910, YM2413 и Y8950 и позволяет в реальном времени настраивать параметры каждого из них с помощью встроенного микшера. Что касается видео, то здесь есть варианты – можно работать либо с картинкой высокого разрешения (для растягивания изображения используется технология Scale 2x), либо с аутентичной. Для создания эффекта максимальной правдоподобности программа может намеренно «портить» графику с тем, чтобы пользователю казалось, что он играет на настоящем телевизоре. В остальном же все достаточно банально: можно делать снимки экрана и записывать музыку из игр, есть поддержка джойстика и мышки, ROM-файлы совсем необязательно извлекать из архивов, функционирует «быстрый сейв». Для нормальной работы требуется PIII-600 и 128Мбайт оперативной памяти – не так уж и много по сегодняшним меркам.

Что касается собственно свежей версии, то в ней добавилась поддержка образов кассет (файлы .cas), в список корректно работающих игр занесены R-Type, Harry Fox и Cross Blaim. Обновился интерфейс – появились индикаторы Caps lock и Kana lock (не забывайте о том, что это компьютер, да к тому же еще и японский!). И, естественно, исправлено много мелких ошибок в коде, из-за которых, собственно, совместимость и не дотягивает пока до идеальной.



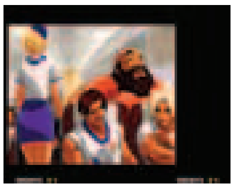
Если же сомневаетесь в том, что MSX кому-то сейчас интересен, напоминаю, что именно на этой системе сначала появился первый Metal Gear, да и вообще с библиотекой для NES здесь есть много общего. Это сейчас в Японии для компьютеров никто не делал хороших игр, а когда-то ситуация была несколько иная. ■

## ХИТЫ ДЛЯ NEOGEO ЖИВЫ!

### ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ KAWAKS!





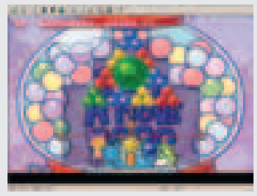


# ATARI JAGUAR

## МЫ ТЕСТИРУЕМ DOLPHIN

GAMECUBE НА PC!



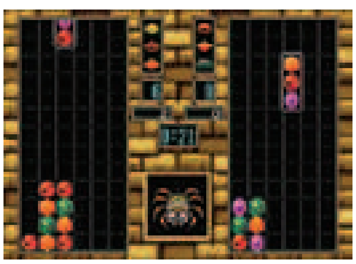



Самый главный результат таков: оно работает. Для этого не нужно рыскать по форумам, задавая вопросы относительно тонкостей настройки параметров, скачивать нелегальный BIOS консоли и прочую чушь. Достаточно указать папку, где лежат образы игровых дисков (о том, как их делать, спрашивайте на http://forum.pristavki.com), а Dolphin уже самостоятельно определит названия и добавит в список доступных для запуска. Второе важное достижение: эмулируется не какая-то малая часть «начинки» консоли, а почти все (но, естественно, далеко не идеально). Благодаря этому в трехмерных играх текстуры обычно на месте, модели героев и прочих объектов – правильные, цвета – корректные. Всем этим конкурирующий эмулятор, Dolwin, похвастаться никак не мог. Работает большинство игр – не только пресловутый Bust-a-Move, но и более приличные вроде Disney's Party и 18 Wheeler American Pro Trucker, и даже хиты вроде Sonic Adventure 2. Теперь о скорости. С ней, конечно же, все не так хорошо, как хотелось бы. Если в меню игры программа выдает по 40-50 кадров в секунду, то при появлении сложной 3D-графики скорость снижается раз в десять. Это не так страшно – вполне можно дойти до собственно геймплея, но обычному геймеру это вряд ли будет интересно, если только он не захочет лично потестировать эмулятор. Но следует учесть, что нам показали совсем раннюю бета-версию (первый релиз!), работа над программой кипит, и наверняка в будущем количество FPS подрастет. ■

### COLUMNS III

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
■ **ЖАНР:** puzzle
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

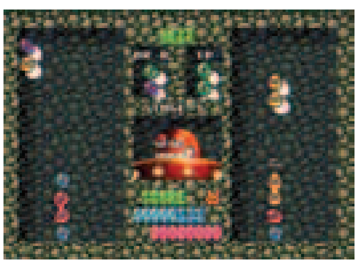
Этот сиквел популярного паззла отличается не только наличием сюжета и продвинутой графикой, но и значительными нововведениями в игровом процессе. Суть их заключается в основном в реализации нормального режима для двоих (и более!) игроков, не сводящегося к банальному разделению экрана на две части для сравнения количества заработанных очков. Во всех основных режимах (в том числе и однопользовательском) целью является победа над противником. Это достигается, когда у него целиком заполняется стакан, однако совсем необязательно пассивно ждать, пока это произойдет. Грамотно играя, вы получаете специальные камни, позволяющие либо делать гадости соседу, либо защищаться от его «атак». Имеются и специальные предметы однократного применения, которые могут повлиять на расстановку сил. Искусственный интеллект умеет всем этим грамотно пользоваться, причем разнообразно (одни враги играют «от обороны», другие – «от атаки»), так что скучать точно не придется. ■



### DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
■ **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, Master System, Game Gear
■ **ЖАНР:** puzzle
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

Эта игра постоянно включается в список проектов, имеющих отношение к вселенной Sonic the Hedgehog, однако истина заключается в том, что она является частью не менее крупной и известной серии – Puyo Puyo. Да, кардинально сменился сюжет (все же это не пиратская переделка, а официальная локализация в США), появились совсем другие персонажи, однако геймплей сохранился. Злой доктор Роботник любит похищать маленьких и беззащитных существ, дабы делать из них роботов. Цель – спасти их путем прохождения этого паззла. Есть режим сюжетный, есть – «бесконечный» (с постоянно повышающимся уровнем сложности), а есть и многопользовательский – для соревнования с друзьями. Музыка в игре хороша – часть треков позаимствована из Puyo Puyo, остальные воссоздают атмосферу сериала Sonic. То же и с графикой – все, что было перерисовано, выполнено на том же уровне, что и в обычных Sonic the Hedgehog. ■



### PUYO PUYO DA!

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Compile
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
■ **ПЛАТФОРМА:** Dreamcast
■ **ЖАНР:** music
■ **ГОД РЕЛИЗА:** 1999

Если вы думаете, что Space Channel 5 – единственная достойная музыкально-танцевальная игра на Dreamcast, вы ошибаетесь. Мало кто помнит Puyo Puyo DA! Featuring ELLENA System – прекрасную альтернативу любой существующей «танцевалке», которая является ответвлением Puyo Puyo, популярного в Стране восходящего солнца сериала паззлов от Compile. Несколько смущают однообразный, без малейших оригинальных деталей игровой процесс, несбалансированная, сильно варьирующая сложность и неотзывчивое управление, зато как это компенсируется приятным, «кавайным» дизайном, знакомыми по вселенной головоломок персонажами, неторопливыми и разнообразными J-POP-треками и теплой атмосферой! А уж взглянув на игру в действии, вы просто не поверите, что выпущена она была целых пять лет назад. Да, это не Gitaroo-Man, не упомянутое шоу Улалы, не Bust-A-Groove и даже не PaRappa the Rapper. На самом деле, это – находка для владельцев DC, по ценности своей сравнимая разве что с Cool Cool Toon. ■



### КОРОТКО

■ Обновился MAME (включая DOS-версию и MAME32), эмулятор различных аркадных систем. Теперь поддерживается 2679 (!) игр для самых разных платформ. В новой версии исправлены некоторые ошибки и добавлены/улучшены драйверы для десятка ROM-сетов. Загляните на http://www.classicgaming.com/mame32qa/ и http://www.mame.net/

■ Вышел Kawaks v1.48, эмулятор NeoGeo, CPS1 и CPS2. Добавлена поддержка нескольких новых игр (включая представителей сериала King of Fighters), а также обновлены названия поддерживаемых ROM-файлов – в соответствии с используемыми в MAME. Выкачать его можно здесь: http://cps2shock.retrogames.com/

■ Очередная версия VisualBoyAdvance, на сей раз – 1.7.1. В этом популярнейшем эмуляторе GBA, казалось бы, давно нет ошибок, однако автор постоянно придумывает, что бы еще исправить. Официальный сайт программы – http://vba.ngemu.com/

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

# ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ

## THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE







**Практически незнакомый массовому зрителю (и столь почитаемый киноманами) фильм «Техасская резня бензопилой», вышедший на американские экраны в 1974 году, постигла участь многих выдающихся произведений – не получившая признания у современников, «Резня» впоследствии была растаскана на многочисленные киноцитаты и нещадно растиражирована. Серия сиквелов и куча поделок «по мотивам» сделали свое дело – о фильме стали вспоминать как о никуда не годной низкобюджетном поделке. Похоже, кое-кому теперь придется изменить свое мнение...**

**Режиссер:** Маркус Ниспел
**В ролях:** Джессика Бил, Джонатан Такер, Рональд Ли Эрми, Эндрю Бринярски

Август 73-го. Пятеро молодых друзей – Эрин (Джессика Бил), ее давний друг Кемпер (Эрик Балфур), Энди (Майк Фогель), Пеппер (Эрика Лирхсен) и Морган (Джонатан Такер) – путешествуют на минивэне по Техасу. Все их планы проваливаются, когда они встречают на пыльной дороге полусумасшедшую – чем-то безумно напуганная, она едва не попадает под колеса автомобиля. Полная отрешенность их новой попутчицы спустя некоторое время сменяется бессвязной болтовней. Внезапный истерический припадок – и... достав из ниоткуда пистолет, обезумевшая девица вышибает себе мозги. Первоначальная паника пассажиров фургона сменяется желанием побыстрее избавиться от тела. Рассчитывая на помощь местного шерифа, пятеро друзей бросаются на его поиски. Однако блюститель порядка (Рональд Ли Эрми) оказывается достаточно странным типом. Его более чем ненормальное поведение еще больше удручает неудавшихся путешественников... Кемпер и Эрин, пытаясь найти телефон, набредают на находящийся неподалеку особняк, который оказывается логовом Кожаного Лица – маньяка, который, пытаясь скрыть свое уродство, носит маски, сделанные из кожи собственных жертв. Расправившись с Кемпером, убийца преследует Эрин... Реальность превращается в страшный кошмар: друзья погибают один за другим в бойне, которую им устраивает семейка каннибалов во главе с Кожаным Лицом.

«Резню» 2003 года (в американский прокат фильм вышел в прошлом году) трудно назвать римейком – она, скорее, «близкий к тексту» пересказ оригинальной киноленты 74-го года. От версии почти двадцатилетней давности здесь практически ничего не осталось – пожалуй, лишь общая идея слэш-хоррора (где пугают тем, что рубят направо и налево) и «набор» основных действующих лиц.

Тем не менее, этого вполне хватает для того, чтобы заставить вас вжаться в кресло и затаить дыхание на добрых полтора часа: хотя фильм и снимался с оглядкой на вкусы «поколения MTV» – это отнюдь не стандартная попсовая «жвачка» – жуткая, пропитанная страхом, атмосфера, которую, кажется, можно попробовать на ощупь, практически соответствует стилю оригинальной версии. А если добавить сюда великолепную актерскую игру (как часто бывает в фильмах ужасов, преследователи здесь гораздо интереснее жертв – по крайней мере, шериф-психопат запомнится вам надолго), «Техасская резня» образца 2003 года становится фильмом, который настоятельно рекомендуется для просмотра. ■

# ЧАС РАСПЛАТЫ

## PAYCHECK

**Режиссер:** Джон Ву
**В ролях:** Бен Аффлек, Аарон Экхарт, Ума Турман

Майкл Дженнингс (Аффлек) работает в одной из крупных хайтек-корпораций. Благодаря своим неординарным способностям Майкл не испытывает недостатка в заказах, а его научные разработки настолько востребованы и современны, что для того чтобы сохранить высокий уровень секретности, по окончании каждого из проектов он проходит процедуру частичного стирания памяти.
Выполнив очередной заказ (и «избавившись» от очередной порции воспоминаний), Майкл пытается получить заработанные деньги, но узнает, что до стирания памяти он отказался от вознаграждения. Вместо чека с кругленькой суммой ему выдают пакет с личными вещами. Над каким проектом он работал, почему отказался от денег и зачем ему куча безделушек – вскоре эти загадки становятся для Майкла вопросом жизни и смерти.
Похоже, что успехи биохимиков и генофизиков всерьез заинтересовали и кинодеятелей – многие значимые открытия последнего времени сделаны именно на стыке научных дисциплин – возможно, этим объясняется возникновение того же «Часа расплаты». Две любимых сценаристами темы – амнезия (вспомните недавнюю «Идентификацию Борна») и фокусы со временем («Особое мнение», «Эффект бабочки») – в Paycheck переплетены и неплохо дополняют друг друга. Трудно сказать, насколько вольно сценаристы обошлись с рассказами Филиппа К. Дика, которые легли в основу фильма, но идеи Мастера угадываются здесь безошибочно. Другое дело, что идея и ее воплощение – это разные вещи. В «Часе расплаты» это различие заметно невооруженным глазом: актеры представляют собой «картон» (причем патологически тупой), а действие не вызывает никаких эмоций. Осталось на этот отстой нанести слой глазури – все-таки «Час» – вполне смотрибельный боевик. Интрига, завязанная на использовании загадочных вещиц, затягивает, а сцены перестрелок и погонь напоминают о громком (пока еще – тьфу-тьфу-тьфу!) имени режиссера. ■



## Питер Пэн
## Peter Pan

**Режиссер:** П. Дж. Хоган
**В ролях:** Джереми Сsamптер, Рейчел Херд-Вуд, Джейсон Айзекс, Людвин Санье

В один из долгих зимних вечеров очаровательная Венди Дарлинг (Херд-Вуд) с братьями, Джоном (Гарри Ньюэл) и Майклом (Фредди Попплвелл) случайно попадают в сказку: они знакомятся с Питером Пэном (Джереми Самптер) – мальчишкой из фантастической Нетландии. Обладающий волшебным даром – Питер не может постареть – он предлагает им чудесное путешествие в страну, которой нет ни на одной карте. Сопровождаемые Пэном и его капризной подружкой, феей Тинкербелл (Людвин Санье), Венди, Джон и Майкл улетают из родного дома навстречу сказочным приключениям. Оказавшись в Нетландии, им приходится сражаться с давним врагом Питера Пэна гнусным пиратом Хуком (Джейсон Айзекс). А в это время в Лондоне родители Венди не могут найти себе места от горя: вернутся ли их дети домой…
Хотите отдохнуть от второсортного хлама, который вываливают на вас с кино- и телеэкранов? Ультранавороченные гипер(мега)блокбастеры и слэш-хоррор-триллеры набили оскомину? Желаете на миг вернуться в детство? Вспомнить свои мечты, встретиться с первой любовью, сразиться с «врагами» из соседнего двора? Тогда новая экранизация знаменитой пьесы Дж. М. Барри «Питер Пэн» – это то, что вам нужно.
Неподдельные чувства, великолепная игра и захватывающий сюжет – многие из нас забыли те времена, когда люди шли в кино «просто отдохнуть».
Усаживаешься поудобнее перед экраном и… оказываешься в мире детских грез: внутри огромного пня в танце кружатся крошечные феи, облака становятся упругими перинами и даже мрачный Лондон превращается в чудесную фантазию. Гарантирую: возвращаться к реальности вам просто не захочется. ■



# КОНКУРС

## 50 БИЛЕТОВ В НЕТЛАНДИЮ

**ДВА ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТА – И ТЫ НА РОССИЙСКОЙ ПРЕМЬЕРЕ «ПИТЕРА ПЭНА»!**

**Журналы Total DVD и «Страна Игр» приглашают вас на предпремьерный показ всемирно известной сказки. Чтобы попасть на фильм, до 12 марта пришлите на e-mail contest@gameland.ru (тема письма: «Питер Пэн») правильные ответы на следующие вопросы:**

1. В КАКОМ ГОДУ ПОЯВИЛАСЬ ПЕРВАЯ КИНОЭКРАНИЗАЦИЯ «ПИТЕРА ПЭНА»?
■ 1924; ■ 1938; ■ 1953

2. КАКАЯ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР ВЫШЛА НА ПЛАТФОРМЕ NES (NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)?
■ PETER PAN AND THE PIRATES; ■ PETER PAN IN RETURN TO NEVERLAND; ■ PETER PAN: ■ THE REVENGE OF CAPTAIN HOOK

**Среди правильно ответивших будут разыграны 50 приглашений на два лица на премьеру фильма «Питер Пэн», которая состоится 17 марта в одном из московских кинотеатров!**

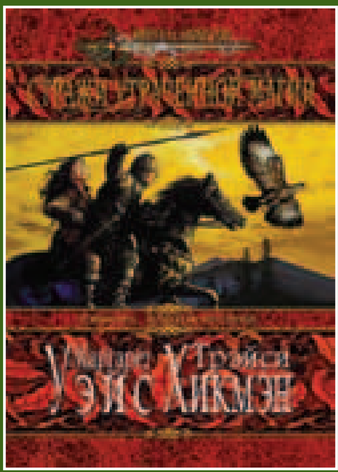
**ПОДСКАЗКИ:**
1. ОТВЕТ НА ПЕРВЫЙ ВОПРОС ИЩИТЕ В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА TOTAL DVD.
2. ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ TOTAL DVD: ИГРА DISNEY'S PETER PAN IN RETURN TO NEVERLAND ВЫХОДИЛА НА ТРЕХ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМАХ.

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

**Маргарет Уэйс, Трейси Хикмен**

## «Стражи утраченной магии»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 9 февраля



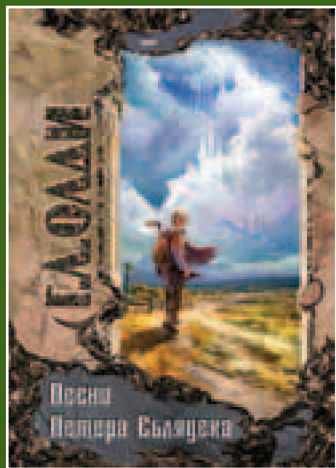
Прошло уже два столетия с тех пор, как был утрачен фрагмент Камня Владычества, принадлежавший людям Лерема. Однако для семидесятилетнего рыцаря Густава поиски священной реликвии стали главным делом всей жизни, хотя цена успеха оказалась слишком высока.
Тем временем Владыка Пустоты, могущественный маг Дагнарус, начинает свою охоту за реликвией и ради достижения цели развязывает страшную войну, в которую оказываются втянуты практически все населяющие мир расы – люди и дворфы, орки и эльфы... Войско Дагнаруса – скопище монстров, а главное и самое мощное оружие – подлость и предательство. Но судьбу Лерема предстоит решать не тем, кто сражается на поле битвы, – она в руках избранника богов, о котором никто не знает и цели которого неизвестны даже самым близким его друзьям...

Именно эти два автора создали цикл «О драконах», входящий во всемирно известную «Сагу о копье» (DragonLance). Каждый, кто с замиранием сердца следил за историей Кринна, обязательно отметит незаурядный талант рассказчиков, их умение не сводить интригу к черно-белому противостоянию Добра и Зла. Имеют отношение авторы и к разработке игр на базе системы Dungeons & Dragons. Книга «Стражи утраченной магии» – вторая из трилогии «Камень владычества», первой идет «Колодец тьмы». Вскоре свет увидит и заключительная книга. Также готовится к изданию тетралогия «Темный меч». ■

**Олди Генри Лайон**

## «Песни Петера Сьлядека»

- Жанр: фантастика
- Выход: 21 января




Идет по путям-дорогам лютнист Петер Сьлядек, раз за разом обреченный внимать случайным исповедям: пытаются переиграть судьбу разбойник, ученик мага и наивная девица, кружатся в безумном хороводе монах и судья, джинн назначает себя совестью ушлого купца, сын учителя фехтования путает слово и шпагу, железная рука рыцаря-колдуна ползет ночью в замковую часовню, несет ужас солдатам-наемникам неуловимый Аника-воин, и, наконец, игрок в сером предлагает Петеру сыграть в последнюю игру.
Великий дар – умение слушать.
Тяжкий крест – талант и дорога.

Генри Лайон Олди – коллективный псевдоним Дмитрия Евгеньевича Громова и Олега Семеновича Ладыженского. Жанр, в котором они работают, называют по-разному: фэнтези, мифологический реализм эпохи постмодерна, демиургическая литература нового времени, неомиф, роман-гипотеза. Авторы определили жанр, как «философский боевик». Новая книга начинает серию «Триумвират», она включает в себя также переиздания лучших произведений корифеев жанра, в том числе Марины и Сергея Дяченко и Андрея Валентинова. «Песни Петера Сьлядека» примыкают к «хенингскому» циклу произведений Олди («Маг в законе», «Богадельня»). Задуманные как сборник новелл, они превратились в цельный роман, исследующий поступки и качества человека, проявляющиеся в наиболее критических ситуациях. ■

**Раймонд Фэйст**

## «Предательство в Крондоре»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 23 января



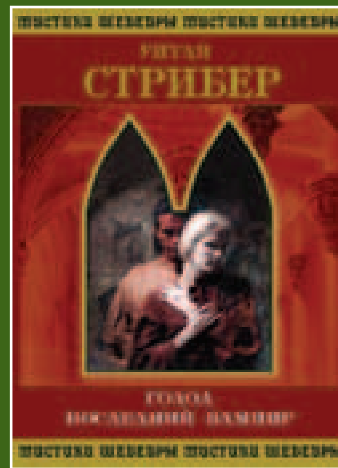

Война окончена, но пропитанной кровью земле Королевства Островов по-прежнему угрожают как тайные, так и явные враги. Макала, чародей с Келевана, преданный империи Цурануани, уверен, что в Мидкемии есть оружие уничтожения, которое однажды может быть применено против его народа. Он отчаянно стремится раскрыть секрет этого оружия, дабы найти средство защиты от него или создать такое же для вновь возрождающейся из пепла несметной армии цурани. Для достижения цели ему необходимо захватить Камень Жизни, хранящийся в подземельях Сетанона.

Раймонд Фэйст – мировая звезда эпической фэнтези. Именно поэтому к нему в свое время обратились разработчики компьютерных игр с предложением написать сценарий для игры, действие которой будет разворачиваться в Мидкемии – мире, придуманном автором. Вскоре вышла игра «Предательство в Крондоре» (Betrayal at Krondor), хорошо известная нашим читателям как одна из культовых PC RPG 90-х годов прошлого века. Ее сюжет Фэйст и взял за основу своей «Трилогии о Крондоре». Вторая книга, «Убийцы в Крондоре», и заключительная, «Слеза богов Крондора», скоро появятся в магазинах. Также следует обратить внимание на цикл «Имперские войны», принесший автору всемирную известность, и «Змеиные войны» (первую книгу, «Тень темной королевы», можно будет увидеть уже в апреле). ■

**Уитли Стрибер**

## «Голод. Последний вампир»

- Жанр: мистика
- Выход: 16 февраля




Вечная молодость для большинства – не более чем недостижимая и прекрасная мечта. Только не для Мириам Блейлок. Для нее бессмертие – вечное проклятие, ибо оно связано со страхом перед одиночеством и неутолимой жаждой крови, имя которой – Голод. Но не все вампиры бессмертны, даже самые могущественные и древние. В разных концах света один за другим гибнут вампирские кланы, горят их тайные убежища. Все попытки Мириам Блейлок избежать катастрофы и спасти соплеменников оказываются тщетными. Она – последняя из оставшихся на земле Властителей. Но так ли это?

Писатель Уитли Стрибер не нуждается в представлении – он давно и по праву считается мэтром жанра мистики. Его культовый роман «Голод» послужил американскому режиссеру Тони Скотту основой для создания одноименного фильма, главные роли в котором сыграли Катрин Денев, Сьюзен Сарандон и Дэвид Боуи. Продолжением «Голода» стал «Последний вампир» – оба романа и вошли в эту книгу из серии «Шедевры мистики».
В этой же серии вышли также великолепные «Вампирские хроники» Энн Райс (см. предыдущий выпуск рубрики Bookshelf), «Фантомы» Дина Кунца, «Галили» Клайва Баркера, «История с привидениями» Питера Страуба и, конечно же, бессмертный «Граф Дракула, вампир» Брэма Стокера. Как видите, желающим освоиться в мире немертвых есть что почитать. ■

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Трехмесячной подпиской награждается Александр Дунаев, заставивший нас вспомнить о таком файтинг-сериале, как World Heroes. Напомню, что подписка обычно достается автору письма, озвучившему достойную обсуждения идею. В этот раз очень хотелось вручить еще и поощрительный приз читателю Suslic'у за святой в своей непосредственности вопрос о рекламе, однако наше врожденное скупердяйство взяло свое, поэтому приз останется в редакции. Попробуйте отберите. В смысле – пишите письма!

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

## ДУНАЕВ АЛЕКСАНДР

Свое письмо я хочу посвятить теме книг в контексте игровой индустри. Эта тематика очень редко освещается в вашем журнале, а зря. Ведь многие сюжеты игр берутся из книг или основываются на них, не говоря уже об играх, целиком сделанных по книгам. А сюжет игры является одной из ее важнейших составляющих, без которой ни суперграфика, ни супермузыка игру не спасут. Поэтому, на мой взгляд, книги, по которым сделаны хорошие игры, нужно освещать в вашем журнале. Возможно, это сподвигнет некоторых читателей обратить внимание на эти произведения, а то ведь молодежь сейчас так мало читает художественную литературу. Было бы замечательно, если бы вы создали рубрику, где рассказывали бы, откуда взялись сюжеты тех или иных игр, об играх по книгам и книгах по играм. Это было бы здорово, ведь игры нельзя рассматривать как произведения искусства (а по моему глубочайшему убеждению, они таковыми и являются) без толкового сюжета, так как у любой картины, книги, скульптуры, музыкального произведения и фильма он, сюжет (или основная идея) есть, должен быть и в играх. В последнее время немало достойных игр такого уровня, хотелось чтобы их было еще больше, ведь только увлекательный сюжет позволяет нам полностью погружаться в игру, сопереживать ее героям, вникать во все тонкости сценарной линии и играть, играть, играть... Уверен, среди читателей есть люди, которые согласны с моей позицией и поддержат мое предложение.

г. Заречный, Пензенская обл.

*Эка вы замахнулись. Давайте поглядим – так ли много игр, прямо или косвенно основанных на литературных произведениях? Толкиеновские вещи, проекты Тома Клэнси... квест «Двенадцать стульев»... «Робин Гуды» с «Синдбадами»? Как-то негусто. С другой стороны, книги по играм обычно пишут из рук вон плохо, чтиво под маркой Mortal Kombat или Wing Commander тому наглядный пример. О чем тогда говорить? Можно еще раз ввернуть «Принца Госплана» и пелевинский же пассаж о The Getaway. Сказать, что «Линия грез» писателя Лукьяненко – фанфик по Master of Orion, а его «Лабиринт отражений» воспевает Doom. Или вспомнить «Три дня, три ночи» коллеги Глаголева, где тоже Doom. Для регулярной рубрики этого явно недостаточно, а копать особо некуда. Не рассматривать же Распутина из World Heroes и Потемкина из Gilty Gear в контексте штудий Э. Радзинского?*

*Другое дело, что интересно прослеживать преломление в игровых сюжетах тех или иных литераторских идей – это могут делать рецензенты, причем не в рамках рубрики, а прямо в текстах обзоров. Мы ведь уже рассказывали о происхождении Дзюбэя из Onimusha, влиянии Лавкрафта на авторов Siren и особом пиетете создателей Silent Hill к целой плеяде американских фантастов. На страницах «СИ» нередки интервью с игровыми сценаристами; Замятина с Оруэллом в любом обзоре игрушки-антиутопии не помянет только ленивый; а наполнение новой рубрики «Книжная полка» при желании вполне позволяет провести параллели с различными играми, благо жанры (научная фантастика и фэнтези) самые что ни на есть подходящие. Так что вряд ли мы тут «литпроцесс игнорируем», скорее уж наоборот – ссылаемся на книги везде, где это актуально.*

## ПЕТР

Читаю журнал более года, а вернее – с осени 2002-го. В то время журнал стал для меня настоящим откровением: огромной объем информации, подробные ревью и превью, отличные новости и т.д. Но шло время. Попадались отличные номера и не очень. И вот настал конец года. Что я вижу? Ужасные статьи в исполнении вашего Купера заполонили журнал. PC-игры стали встречаться все реже. «Банзай!» заполонил 2-4 листа в журнале и четверть (!) диска. В обратной связи все больше тупых и глупых ответов на вполне конкретные вопросы. Ну а призывы против пиратства вообще всех достали.

Товарищ Купер! Ваши статьи не подходят для журнала с таким названием! Ведь он называется «Страна Игр», т. е. мир развлечений, отдыха. Такой журнал надо читать без напряжения, спокойно и понятливо. Но ваши статьи, уважаемый, очень, очень сложны для читающего. Особенно надоедает наличие предложение с огромным количеством слов, каждое из которых состоит из 10-20 символов и взято из учебника по философии. Вот и превращаются статьи в какое-то философское рассуждение без мысла и без идеи. И вот еще что: вы мало пишите по теме! Если игра, к примеру, гоночный симулятор, то пишите о гонках, а не о том как вы побывали у разработчиков дома (это замечание – всем авторам журнала).

Теперь про PC. Еще раз повторю, что я не ротивник консолей и видеоигр.Но по моему глубокому убеждению соотношение PC к другим платформам должно быть 1:1, и не как иначе. Но 2-ой номер за январь меня просто возмутил.Там PC вообще почти нет. Зато есть глупое и не нужное описание FARESTARTER и много страниц , занимаемых «Ретро», «Базаем» и «Эмуляторами». Давайте, товарищи, сделаем так: уберем PC из журнала и отдадим его в руки «PC ИГР», на его место поставим банзайные репортажи, DVD сделаем только для приставок и для их проектов (видео, демки), журнал переименуем в «Страну Видеоигр» или в «Video Game World», и все заживут счастливо. А что? Все к этому и тянется. Все так и будет (к концу этого года – точно). В «Обратной связи» хочется видеть внятные и развернутые ответы на все вопросы, но у вас получаются какие-то отмазки и хихиканья или ответ на пол вопроса, ну а чаще всего так «ага, щас все бросим и пойдем...» .

Ну а про пиратство вы вообще всем надоели. Какие-то патриотические высказывания и суждения, но при этом на рынке PC-игр ничего не меняется – как продавли у нас в магазинах «фаргусы» и «платинумы» – так и продают. И что самое обидное – все об этом знают (где и что продают), но никто с этим ничего не делает.

# ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Вот и все. Прощайте, пока еще уважаемае редакция «СИ».

delavar@inbox.ru

*Товарищ Петр, пролетарский привет! Отбросим умные слова, если вам так хочется. Журнал мы делаем не только для вас, а для других товарищей тоже. Они любят читать о буднях разработчиков, истории игровой индустрии, кинофильмах, книгах и японских мультиках. Иногда они, не поверите, за чтением «СИ» не только отдыхают, но и – страшно сказать – задумываются. А PC, товарищ, точно такая же платформа, как все остальные. Не лучше и не хуже. Коли не обозначилось на ней хороших игр за две недели, не из пальца же их высасывать. Кстати, «Дайджест», «Онлайн», «Железо», «Киберспорт», «Эмуляторы» – это тоже PC. Что касается пиратства – вы в неправильные магазины ходите. И простите за краткость: каков вопрос, такой и ответ. Разжевывать здесь нечего.*

## SUSLIC

Я патриот нашей геймерской «Страны», и поэтому будем общаться без оскорблений. Нет, я действительно люблю ваш журнал, но не всегда рад его материалу. Мне хочется задать пару вопросов, вот их перечень:

1. На PC будут когда-нибудь игры из серий Final Fantasy или Resident Evil (я их поклонник еще с PSone)?
2. Почему у вас так много рекламы на целый лист? Сделайте их как остальные (в уголке, сбоку), места ведь больше будет.
3. Почему «Ретро» перешло на игровые автоматы?
4. Почему о Mega Drive и SNES вы пишете, а о Dreamcast и PSone – нет? Ведь на них выходят и новые игры, не говоря уже о старых, за которые вы не писали.

И последний вопрос: Dreamcast «умер» только в Европе и США, или и в Японии, где на него выходят новые игрушки, валом. Лучно я думаю, что вы не любите Dreamcast, ведь статьи о PSone иногда у вас мелькают, а он нем – нет. В «коротких новостях» вы пишете о самодельных коммерческих играх для Dreamcast – будете ли вы рассказывать о них подробно?

*х. Леонов, Обливский р-н, Ростовская обл.*

*Мы тут тоже патриоты. И тоже ругаться не любим.*
*1. Существуют PC-версии Resident Evil 1-3 и Final Fantasy VII, VIII, XI. Выход других игр из этих сериалов для PC не анонсировался.*
*2. Здесь могла быть злая шутка. Но я просто напомню, что стоимость рекламы напрямую зависит от ее площади.*
*3. Потому что о них надо было рассказать.*
*4. Новые игры для PSone и Dreamcast выходят в Японии, причем вовсе не «валом» – хорошо если раз в два-три месяца. Это специфические проекты, редко представляющие интерес для широкого круга отечественных геймеров. Последним приятным сюрпризом, удостоившимся нашей рецензии, стал шутер Ikaruga. Что касается «самодельных» разработок, то качеством они, как правило, не блещут – нет смысла расходовать журнальную площадь на проекты уровня Net Yarose. Если на любительском фронте появится что-то сногсшибательное – разумеется, будет и обстоятельный репортаж.*

## СЕРГЕЙ

Пишу вам в первый раз, все никак руки не доходили. Читаю журнал уже полтора года, поэтому у меня накопились несколько вопросов и пожеланий... С того момента, как я начал читать «Страну Игр», журнал менял свой облик несколько раз: с каждым номером становился толще и интереснее, но то, что вы сделали с январьским номером (№1 (154)) за 2004 год – выше всяких похвал! Спасибо за вновь появившуюся рубрику «Widescreen». Огромное СПАСИБО за описание игр для Nokia N-Gage. Немного смущает количество рекламы, но это бизнес, и без нее не было бы журнала. Про DVD: нельзя ли видео из формата DVD перевести в обычный формат (avi, mov и другие), а то оно «кушает» слишком много драгоценного места на диске.

Лучше освободившееся место отдать под дополнения для игр, статьи о новых фильмах, интервью разработчиков игр и другие не менее ценные данные. С пожеланиями закончили, перейдем непосредственно к вопросам. Вопрос первый: не могли бы вы выкладывать побольше софта (побольше, получше и бесплатного... хотя бесплатный сыр только в мышеловке, но все же?) и драйверов? Когда (примерно) выйдет S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost? Я слышал, что летом, но это понятие растяжимое. Ну вот и все. Говорить, что Ваш журнал самый лучший , что все, кто связан с изданием этого журнала (вплоть до дворника дяди Васи и уборщицы тети Нюры) мастера не буду. Вас это уже, наверное, достало. В если нет, считайте, что я это только что сказал. Написал так мало по причине нехватки терпения и недолговечности заряда батареи своего «игрофона». В следующий раз наберу письмо на компьютере. До встречи! УДАЧИ!..

nokia3650_sergey@rambler.ru

*Ух ты, с N-Gage (или все-таки Nokia 3650?) нам писем еще не присылали! Сразу о диске: раздел DVD-видео сделан специально для владельцев приставок и DVD-плейеров. В наших планах перейти на двухслойные диски – это позволит разместить огромное количество видео, не стесняя остальные разделы. Да и софта с драйверами прибавится.*
*THQ, западный издатель STALKER: Shadow of Chernobyl (такое название с недавних пор фигурирует в их пресс-релизах), полагает, что выпустит игру в США 25 мая, а в Европе – 28 мая. Украинцы из GSC гордо хранят молчание, равно как и пресс-служба «Руссобита-М». Судя по информации о скором дебюте играбельной версии с одним уровнем, шансы выйти в ближайшие полгода у проекта все-таки есть. Хотя зарекаться не будем.*

## ВЛАДИСЛАВ ДОМОВ

У меня есть предложение. Хоть оно и не великое, но благодаря ему мы, обычные читатели, сможем глубоко познать жизнь и работу редакции, увидеть, как вы тестируете игры... Предложение заключается в следующем. Я предлагаю включить DVD «Страны» видеоролик о буднях редакции. Думаю, об этом мечтали и другие читатели. Прочитать это одно, а увидеть – совсем другое!
Мне нечего сказать о ваших недостатках, продолжайте работать и развиваться. А напоследок набольшой вопрос: возможно ли в ближайшее время появление демо-версий PS2-игр на вашем диске, и будет ли когда-нибудь на телевидении программа о видеоиграх (естественно, под вашим покровительством)?

г. Ульяновск

*Демо-верий коммерческих игр для PS2 у нас, к сожалению, быть не может – правом размещать их на диске обладают только издания, обладающие лицензией Sony Computer Entertainment. Увы и ах. Демки бывают только там, где написано «Official PlayStation 2 Magazine».*
*Редакции «СИ» никаких предложений относительно создания профильной телепрограммы пока не поступало. А жаль. Давно пора сделать правильную передачу для геймеров. От одного вида Толика Норенко на экране у зрителей случались бы припадки. Определенно надо размещать видеовыпуски на DVD. Ждите, что-то будет.*

## ДМИТРИЙ МИХАЙЛИЧЕНКО

Привет, «СИ». Решил поделиться своими наблюдениями за вашим журналом. В последнее время все больше страниц в журнале занимают статьи «Купера». Все крупные обзоры и статьи пишет именно он. Создается такое впечатление, что ему мало «Банзая». Я ничего не имею против этой рубрики, но все должно быть в разумных пределах. Так нет, он себе еще и «Обратную связь» прикарманил. И как следствие, в обзорах все меньше и меньше PC-игр. Чувствую, что скоро журнал станет не мультиплатформенным, а приставочным. Например, ничего не слышно о выходе Syberia 2, лишь скромный ролик в #1(154) номере – обидно. В графе «редакция» можно смело писать одного человека – Валерий Корнеев. И лишь изредка, как ростки, пробивающиеся через асфальт, появляются статьи Говоруна, Коровина, Кутырева и Перестукина. К примеру, открываю декабрьский номер #23(152), и что я вижу: обзор The Lord of the Rings: The Return of the King написал (никогда не догадаетесь) Купер. Листаем дальше Castlevania: Lament of Innocence – Купер, Sonic Heroes – Купер, и, наконец, Prince of Persia: The Sands of time – снова Купер. Такое чувство, что больше и писать некому, что ли. Ну а в целом ничего личного, все что я написал, это мое сугубо личное мнение. Все равно я думаю, что мое письмо не дойдет до масс, его удалят как последний спам, да и рубрикой «Обратная связь» руководит «Купер». Я не прощаюсь, мы еще увидимся.
P.S. Не воспринимайте все мною написанное близко к сердцу.

mda1988@mail.ru

*Послание в духе памятного «с кем перестукивается Перестукин», правда?*
*Настал черед открыть страшную истину. За брендом «Купер» стоят четыре совершенно разных человека. Его фотография сфабрикована, во встречах с читателями участвует подставное лицо. А Валерий Корнеев – это вообще такой поэт из Киева. Не верите – посмотрите в Интернете.*

## А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ GAMELAND...

Избранные сообщения с форумов сайта http://www.gameland.ru/

Автор: Ketsueki
Тема: Re: Великие RPG 2003 года
Вообще мне кажется, что настоящему фанату JRPG должны нравиться все игры в этом жанре. Ведь только японцы могут делать настолько потрясающие RPG. Что касается лучшей JRPG года, то я выберу Dark Chronicle. Уж так получилось, что для меня 2003 год в плане JRPG был неудачным и удалось поиграть только в нее. Должен сказать, что игра потрясающая. Красивая графика, огромное количество возможностей по созданию оружия, много интересных мини-игр (чего стоит только одна рыбалка!). В общем игра замечательная. А этот год начну с FF X-2, а также хочу прикупить Castlevania: Lament of Innocence.

Автор: Petty
Тема: «Страна», вам не надоело в Soul Calibur II играть?
И что вы там интересного нашли? Сюжет слабенький, бойцы не отличаются буйством фантазии, арены скучные, графика воображения не поражает, геймплей хуже, чем в Tekken. Лично меня (как и одного из авторов «СИ») игра разочаровала. Вот мой вердикт: средненький, по мнению некоторых, Tekken 4 лучше, интереснее и играбельнее, чем второй «калибур»! Там (в Tekken 4) хотя бы сюжет нормальный и у каждого бойца есть своя история. Конечно, самый лучший Tekken – это третий. А SC2 – отстой!

Автор: Древень
Тема: Re: Приставки фуфло
Моя правда куда правдивее чем твоя правда я не против консолей я за мой любимый компьютер а консоли это конкурент компьютерной игровой индустрии вот и все и я своими речами хочу побудить Била Гейтса который наверника читает мой постинг в данный момент чтобы он сделал или хотя бы повлиял на рынок компьютерных игрушек и на их производителей так чтобы PC игры они по всем параметрам делали консольные игры и тогда народ потянется к PC и скажет да ну к черту эти консоли давайте сыграем по PC и снизайдет благо господне и простит их бог за измену и будет все гууд.
ps. PC жив и будет жить.

Автор: nlo
Тема: Re: Re: Все тот же хентай.
Хентай мне именно по моральным причинам не нравится, я сегодня два ролика для друга закачал, при их просмотре я чуствовал моральное расстроиство, но физическое удовлетворение, бросать мне это дело или нет? Есть ли в этом что-то ненормальное?

Автор: RageWorm
Тема: Divx на PS2
Образ программы качаешь с инета, а потом писалкой пишешь на болванку! Называется PS2 Reality Mediaplayer 1.50. Кроме DivX, также может и MP3 с JPG, и OGG читать! Искать здесь – http://www.ps2reality.net
Да, и не забудьте мне спасибо сказать! ;)

**Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 155)**

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Unreal Tournament 2004



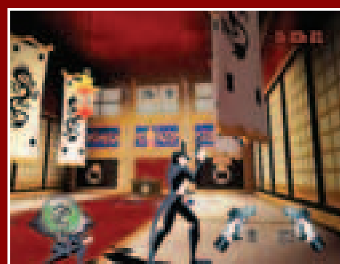
Король многопользовательских экшнов обзавелся наследником! На нескольких картах демонстрируются все режимы игры, новое суперубойное оружие и уже нашумевшая техника. Это должен увидеть каждый! ■

### Jack the Ripper

Демо-версия новой игры из редкого сейчас жанра quest. Хороший сюжет, симпатичная графика и «Джек-Потрошитель» в роли главного злодея. Любители жанра – присмотритесь. ■

### Drake of the 99 Dragons (только на DVD)

Новый безбашенный комикс-экшн. Стильный главный герой, стильный мир, злодеи, прыжки и кульбиты. Надоели однообразные серые игры? Вам сюда. ■



## СОФТ:

### NetMeter

Программа для измерения сетевого трафика. Живет в виде небольшого прозрачногно окошка, показывая сетевую активность и скорость соединения, ведет подробную статистику. ■

### PhoA

Полнофункциональный фото архив, позволяющий рассортировать все изображения по различным параметрам. ■

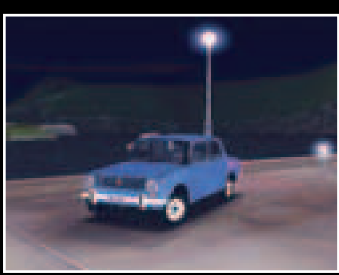
### USCA

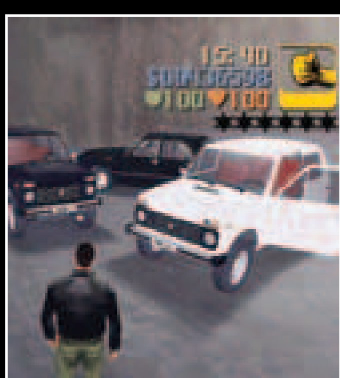
С помощью этой программы вы можете видеть тех, кто включает в ICQ режим Invisible и пытается от вас спрятаться. Теперь у партизанов ничего не выйдет. ■

## МОДЫ:

### Русские машины для GTA: Vice City

Большая подборка автомобилей к любимой всеми Grand Theft Auto: Vice City. И не просто автомобилей, а родных наших российских автомобилей! Вместо надоевших BMW, Jeep и других Lamborgini, наши ГАЗы, ВАЗы и любимые Газели. ■

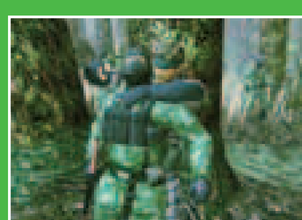




## ВИДЕО:

### Metal Gear Solid 3: Snake Eater (только на DVD)

Видео из ожидаемого всеми шедевра от Хидео Кодзимы, теперь в DVD-качестве. Оцените все красоты будущей игры уже сейчас! ■



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

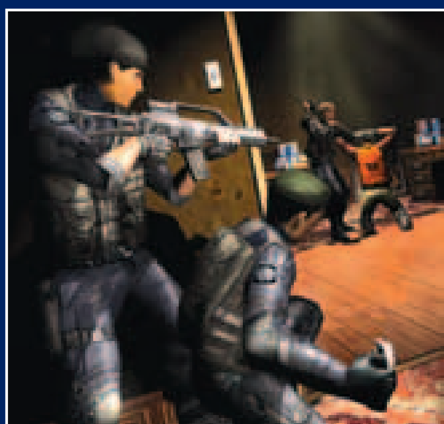
# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 17 марта 2004 года!/

### SONIC HEROES И SONIC BATTLE

Компания Sega, мужественно сражавшаяся все эти годы с призраком надвигающегося банкротства, обвиняемая во всех смертных грехах, нанесла исповедующим пораженческие настроения смертельный удар. Продажи Sonic Heroes на всех платформах исключительно высоки, геймеры с восторгом восприняли и новые идеи, и возврат к старым традициям (вернее, отказ от элементов жанра adventure). Читайте в следующем номере подробный рассказ о новых приключениях Соника!





### ОТЧЕТ С КРИ 2004

На Конференции разработчиков игр 2004 будут представлены все заметные российские (а также украинские) проекты, а также проведены многочисленные встречи, о которых в следующем номере мы вам и расскажем. Самое громкое событие в российской индустрии не останется без внимания – павильон нашего издательства обещает быть не менее интересным, чем у иной крупной игровой компании.

### SILENT HILL 4 И RESIDENT EVIL 4

Две мощные серии ужастиков вскоре сойдутся в смертельной схватке. Свежая информация поступает и от Konami, и от Capcom. Потусторонние силы и одурманенные неизвестно чем жители южноамериканской деревни – что покажется вам более страшным? В обеих играх вас ждет полностью трехмерная графика, оптимизированная для PlayStation 2 и GameCube соответственно. Борьба за кошельки геймеров начинается уже сейчас.

### КТО ТАКОЙ ТОМ КЛЭНСИ?

Американский писатель, чьи романы стали эталоном политических боевиков о Холодной войне (и конфликтам, последовавшим за ней), серьезно повлиял и на индустрию компьютерных и видеоигр. Проекты, название которых начинаются с волшебного «Tom Clancy's», заслуживают самого пристального внимания геймеров, в первую очередь – поклонников шпионских триллеров. По мотивам наиболее популярных книг сняты известные кинофильмы. В чем же секрет успеха? И какие еще сюрпризы готовятся для нас?

### SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Оригинальный Splinter Cell, повествующий о нелегких буднях агента Фишера, проведенных в суверенной Грузии, полюбился и поклонникам игр для PC, и фанатам консолей. Конечно, это был не Metal Gear Solid 2, но собственно шпионская часть оказалась реализованной даже лучше, чем в хите от Konami. Продолжение игры обещает быть еще лучше – разработчики планируют сделать акцент на кинематографичности, не забывая о расширении ассортимента приемов и оружия.

### «ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН» И «САБОТАЖ»

Что появится на свет, если журналист из «Страны Игр» встретится с разработчиком многообещающей игры? Правильно, через несколько недель вниманию читателей будет представлено исчерпывающее интервью, из которого можно почерпнуть всю доступную на сегодняшний момент информацию. Что же такое «Восхождение на трон», трехмерный аналог Heroes of Might & Magic или нечто совсем новое? А как насчет «Саботажа», можно ли его назвать всего лишь российским Deus Ex с клевой девушкой в главной роли? Об этом вы узнаете в следующем номере «Страны Игр»!

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям


СТРАНА
ИГР
FINAL FANTASY® X-2
SQUARE ENIX™


Anarchy online
SHADOWLANDS
EXPANSION PACK
СТРАНА
ИГР
МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ
FUNCOM
www.funcom.com



metalheart™
REPLICAN R GE
СТРАНА
ИГР
Akella



СТРАНА
ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
KILL SWITCH
namco

СТРАНА ИГР

FINAL FANTASY X-2 – В ДЖАЗЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ!

#5 | 158

МАРТ 2004